ゲームボーイ

聖剣伝説

ファイナルファンタジー外伝

完全攻略編

NTT出版

GAME BOY

Seiken

ファイナルファンタジー外伝

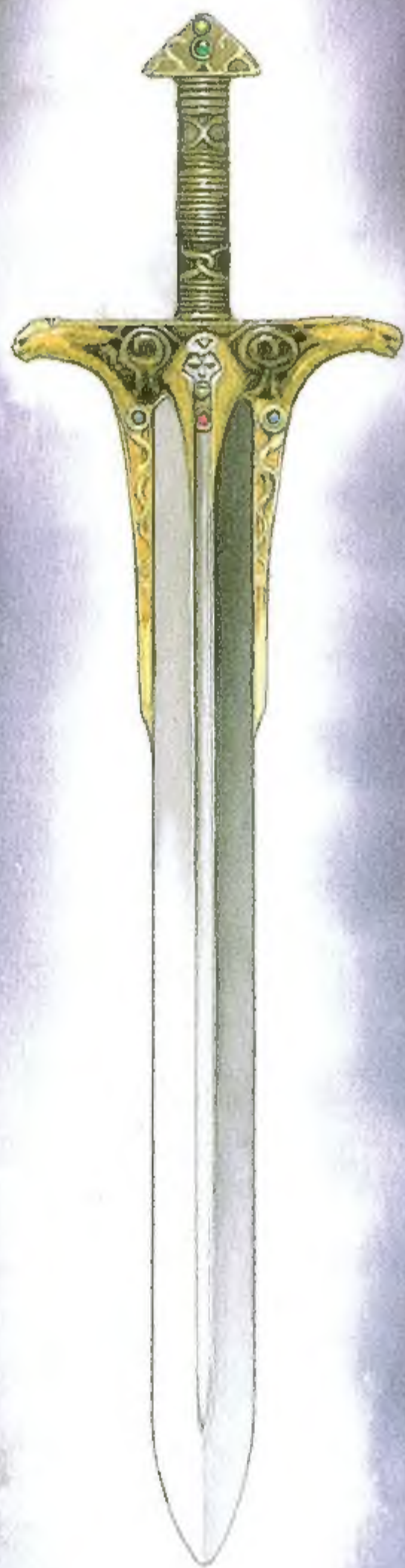
聖剣伝説

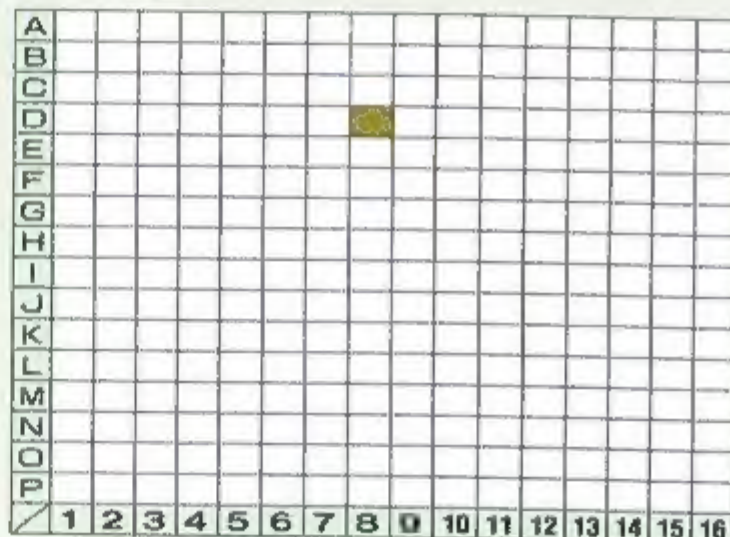
完全攻略編

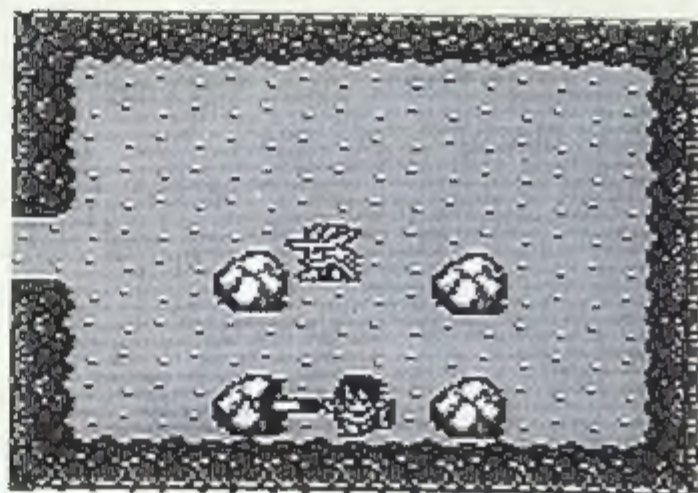
SQUARE BRAND

シャドウナイト、ジェマの騎士…
そして、不思議な少女がマナの樹を
めぐってくり広げる壮大なスケールの
ARPG「聖剣伝説」。
本書は、基礎知識編に続いて、
勇気ある冒険者たちに贈る完全攻略編だ。
巻末には、全体マップをはじめ、
モンスター、アイテム、武器・防具など
冒険に必要なデータをあまさず掲載。
今、その全てが解き明かされる——。

聖剣伝説
［完全攻略編］

聖剣伝説　完全攻略

その1 座標
巻末の全体MAPを併用すれば目的地までスイスイ

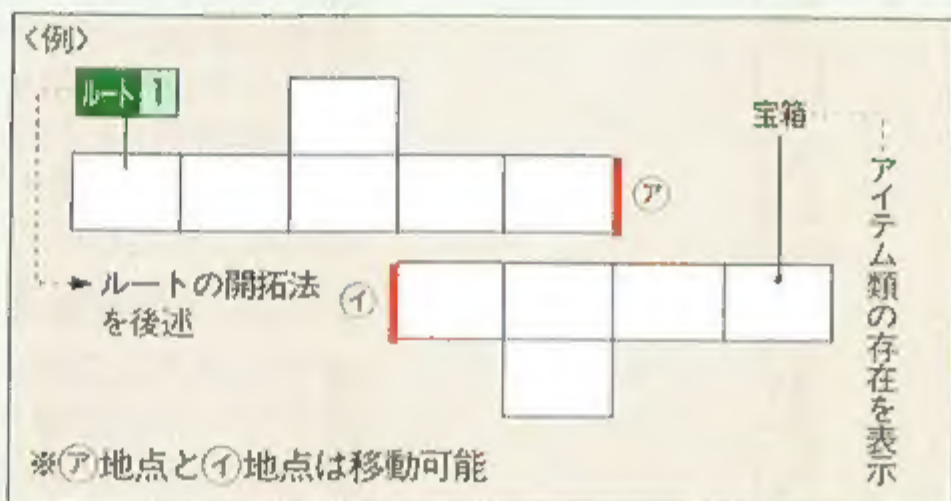
巻末の全体マップは、セレクトボタンで選択するサブ画面のマップと対応していて、座標の位置が全く同じなんだ。例えば、画面中のＤ８の部分が点滅していたら、全体マップの縦にＤ、横に８の位置にいるってワケ。この全体マップを使用すれば目的地まで迷わずに行けるよね。ちなみに、各町やダンジョンのENTRANCEの記号も全体マップと対応しているから、それを目標にフィールドを移動しよう。

その2 マトックとカギ
各ダンジョンで最低限必要な個数を表示

ダンジョンをクリアするためには、通過アイテムのマトックとカギがなければダメ。そこで、それらが各ダンジョンで最低いくつ必要かを表示しておいたよ。ただしその数はあくまで必要最少限だって事を忘れずに。なお、最強装備はそこまでに得られる最高の武器・防具を表示してるよ。

ダンジョンをクリアする上で、マトックとカギはとても重要な存在なのだ

GUIDE

●本書の見方説明

その3 マップ
完璧クリアのための全情報を網羅

マップ内の記号説明	
■	マトックで壊せる壁
▲	カギで開く扉
Ⓐ	Ⓐ地点からⒶ'地点へ移動
㊅	入口
㊉	出口
㊂	回復の泉および回復ベッド
★	ループ

各町やダンジョンのマップには、全ての情報がギュッと凝縮されてる。それらの情報は、ルート開拓、メッセージ解析、戦闘&攻略、ストーリー展開などでそれぞれ詳しく後述してある。他にも、記号で表示されたデータもあるから上の表を参考に。ダンジョンクリアで重要な情報、マトックで壊せる壁、鍵の掛かった扉も表記してあるからね。また、上記の例の㋐と㋑は実際にはつながってる。注意してね。

その4 アイテム類・魔法・モンスター
巻末マップと完全対応

モンスター

エリア		モンスター名	HP	攻撃力
トップルの村	P.10〜P.13	チビデビル	12	
		ラビ	4	
		ゴブリン		
		マイコニド		
死霊の沼	P.14〜P.17	マッドマン		
		リザードマ		
		デス		

と飛ぶ敵をか

へ行く途中には、ふわふしてくる、チビデビルとラビ 見画面の上に消えたように見えて におりてくるから全部倒すか、上手に ながら先に進んでいこう。

出現モンスター　チビデビル、ラビ

巻末の全体マップ裏面の武器・防具、アイテム、魔法、モンスターの各データは、すべて本書の中身と完全対応してる。例えば、巻末マップで、"まんまるドロップ" の項を見ると、左にこのアイテムの具体的な利用法などを示した情報が掲載(けいさい)されてる頁数が表示されてるワケなんだ。

Seiken

聖剣伝説

CONTENTS

［もくじ］

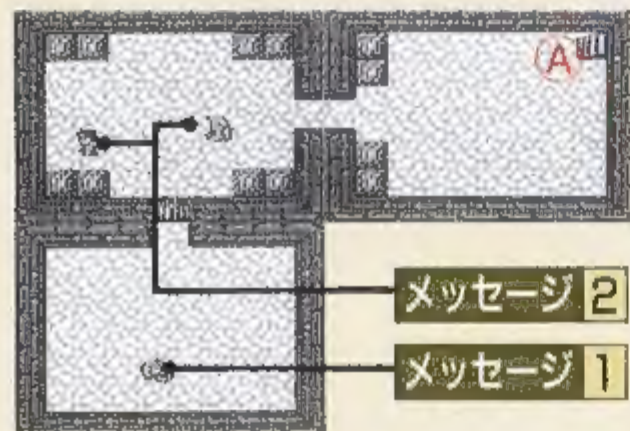
第1章
マナの使命

グランス城▶トップルの村

目的	グランス城を脱出し、フィールドに出る

ジャッカルを倒した後、
３人の情報が得られるので、
それを元にグランス城を脱出。
通常のフィールドに出たら、
ザコキャラがたくさん登場するので、
倒しながらトップルを目指そう。

近道ルート	G6▶G7▶G8▶H8▶H9

ルート内で取得できるアイテム類&魔法
なし

グランス城

■お店ガイド

宿屋	0軒	0R

苦しい奴隷生活からの脱出!!

主人公は、シャドウナイトを倒すべくグランス城に侵入(しんにゅう)したが失敗し、奴隷(どれい)として日々働かされていた。しかし、奴隷(どれい)仲間ウィリーの死をきっかけに、脱走を決意したのだった。

★バトル後HPはMAXに//

いきなりバトルシーンで始まるこのゲーム。でもＨＰ(ヒットポイント)が減っちゃっても、この戦闘終了時にはフル回転するよ。

メッセージ解析

メッセージ 1 奴隷仲間ウィリーの話

度重なる負傷と疲れのために倒れたウィリーは、主人公にマナの樹の危機を告げた。それによると、この危機を救えるのはジェマの騎士(きし)しかいないらしい。滝の小屋のボガードに会え…という言葉を残して死んだウィリー。これはもう、仇(かたき)をとるしかないよね。

メッセージ 2 女戦士アマンダと男からの情報

となりの部屋にいる女戦士アマンダと男の2人。死ぬ前にもう一度、街にいる弟に会いたい…という淋(さび)しいメッセージのアマンダ。男からは、格闘技場(かくとうぎじょう)のモンスター入場ゲートから外に出られるという情報を得た。モンスターを倒し、そのゲートを抜ければ外だ!!

戦闘&攻略

バトル 1 ジャッカルとの戦闘

まだレベルアップ前の状態なので、全てのステータスが低い主人公。MAX(マックス)攻撃をするには長い時間が必要だから、剣でバシバシ攻撃しよう。入った時の位置より前に移動しなければ攻撃を受けないよ。

上下移動はダメージの元

●テクニカルデータ

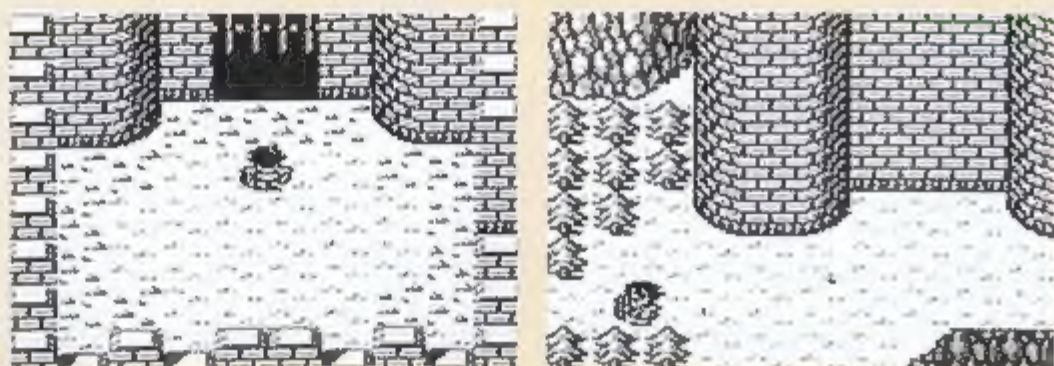
- ●最大HP/32
- ●攻撃力/8
- ●防御力/3-2
- ●ルク/0
- ●経験値/0
- ●アイテム/なし

ベストウェポン	ブロードソード
ベストマジック	――――

特徴	オオカミに似た夜行性の肉食動物で、特に人間や腐肉を好む恐しいモンスター。鋭い爪で襲いかかり、大きなダメージを与える。

ルート開拓

ルート 1 モンスターゲートから城の外へ出る

ジャッカルを倒すと、ゲートが開きっぱなしになるので外に出よう。城壁を降りて西へ行くと滝つぼがあるよ。

ストーリー展開

ストーリー 1 ジュリアスとシャドウナイトの会話

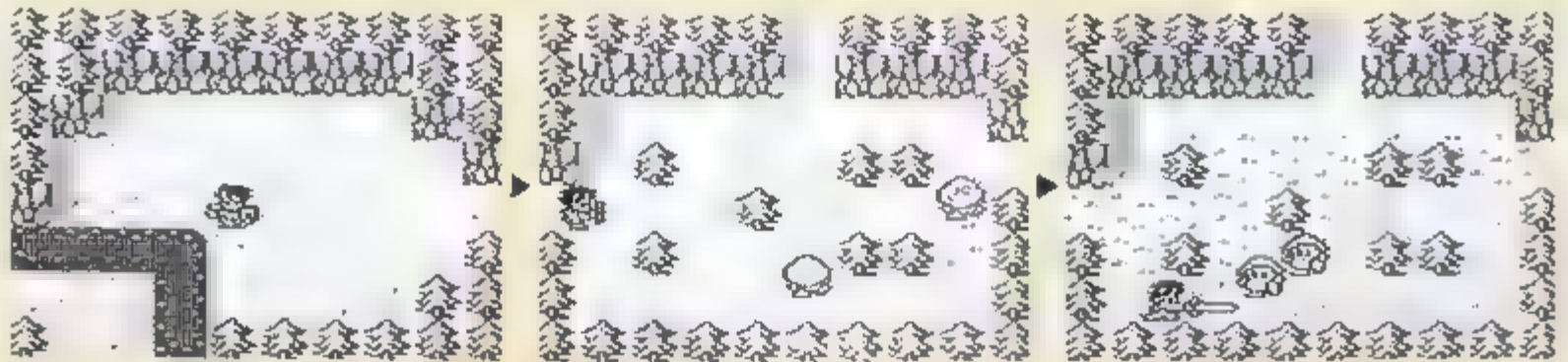
滝つぼに行くと、そこにはシャドウナイトとその部下のジュリアスが。話を聞くと、どうやらシャドウナイトがマナの樹の力を手に入れようとたくらんでいるらしい。その鍵を1人の少女が握っているというのだが、その消息は今だわからないようだ。

ストーリー 2 シャドウナイトに見つかる

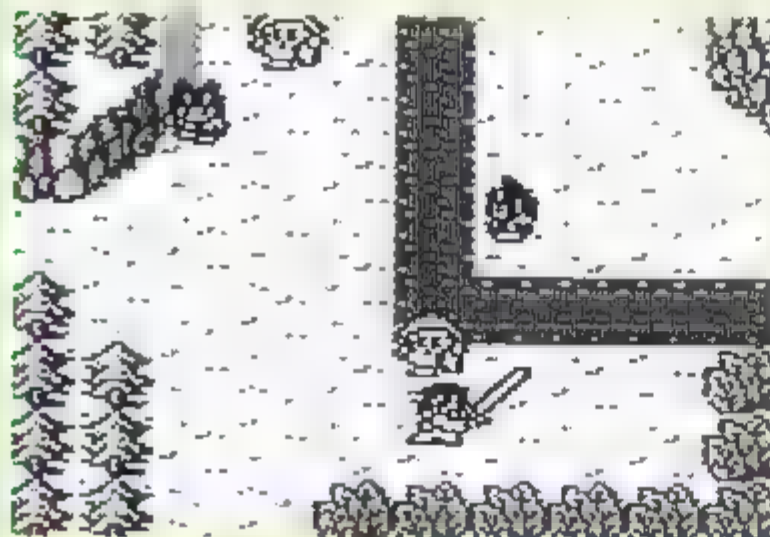
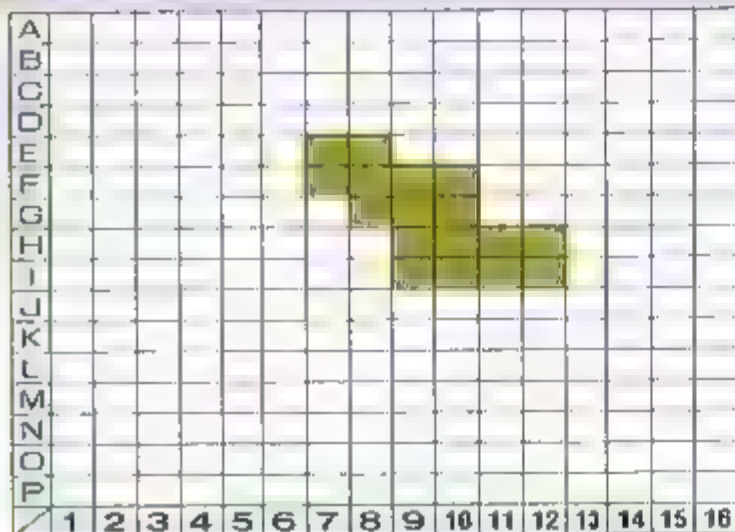
2人の話を聞いていた主人公は、その存在をシャドウナイトに知られてしまった！　必死で逃げるが、とうとう崖っぷちに追い詰められてしまい「マナの樹の秘密を知っては生かしておけぬ」というシャドウナイトに崖からつき落とされて…。

【▶トップルの村】

フィールド 1 未知なる世界への第一歩

気づくとそこは、河原近くの森。ここから広い世界での冒険が始まるのだ。まずは東へ向かってトップルの村を目指そう。行く手には、ザコモンスターがうじゃうじゃ。ひるまずに剣をふりかざしていけば、お金と経験値が手に入るよ。

出現モンスター	ゴブリン、マイコニド

★モンスターと宝箱

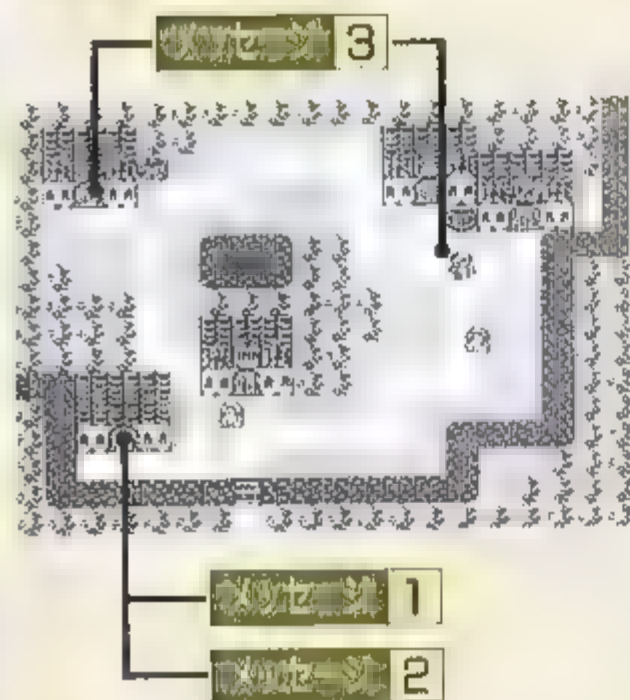
このゲームは、戦闘を、アクションで行うARPG（アクションロールプレイングゲーム）。フィールドに棲息（せいそく）しているザコモンスターを、武器で攻撃していけば倒すことができる。もちろん、HP（ヒットポイント）が少なくて、戦うのが無理だったらモンスターをよけて通れば戦わずに進めるよ。モンスターを倒した時に手に入るのはお金(ルク)と経験値、そして宝箱に入ったアイテム。アイテムを入手する時は、宝箱に体当りするだけでOK。すると〝まんまるドロップをてにいれた〟などのメッセージとともに、宝箱の中のアイテムを入手できるから、必要に応じてどんどん使っていこう。ただし、手持ちのアイテムがいっぱいだと入手不可能だけどね。アイテムの使い道は巻末の全体マップ裏面に全て載（の）ってるよ。

トップルの村▶東の洞窟

目的 女の子を助け、ボカートに会う

トップルの村から北東へ行くと、
女の子がモンスターに襲われてるので
助けてあげよう。
その女の子が キミのヒロインだ。
女の子が仲間になったら
滝の小屋へ行きボガードの話を聞こう。

H9▶I9▶I10▶I11▶I12▶H12▶H11▶H10▶G10▶G9▶G8▶F8▶E8▶F8▶
F7▶E7▶F7▶F8▶E8▶F8▶F9▶F10

てつのかぶと、マトック

マナの加護を受ける小さな村

トップルの村

■お店ガイド

	1軒	10R

ブロードソード	60	ポーション	40
てつのかぶと	140	どくけし	30
		めぐすり	60
		カギ	15
		※マトック	60

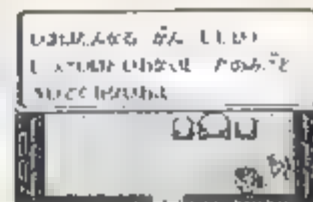
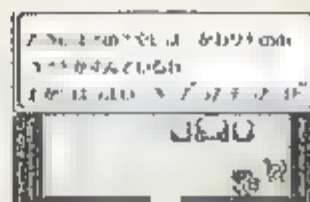
※マトックはボガードに
話しかけた後に買える

川沿いにたたずむ静かな村

主人公がたどりついたのは、イルージア山脈の麓にたたずむ小さな村だった。ここでグランスと女の子の話を耳にするのだが…。

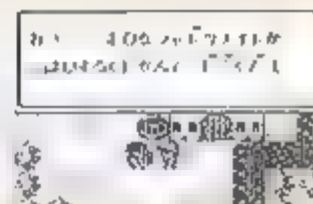
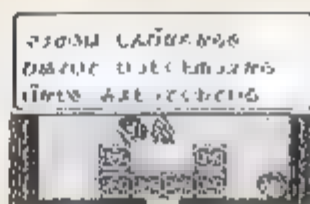
メッセージ解析

メッセージ 1 滝の小屋について語る女性

滝の小屋には、変わり者の木こりが住んでいるらしい。しつこく話しかけないと頼み事を聞いてくれない程のガンコ者だとか。

メッセージ 2 子供のうわさ話

グランス城のシャドウナイトが女の子を探しているそうだ。マナの秘密に関係があるかも…という事は、早く女の子を探さないと。

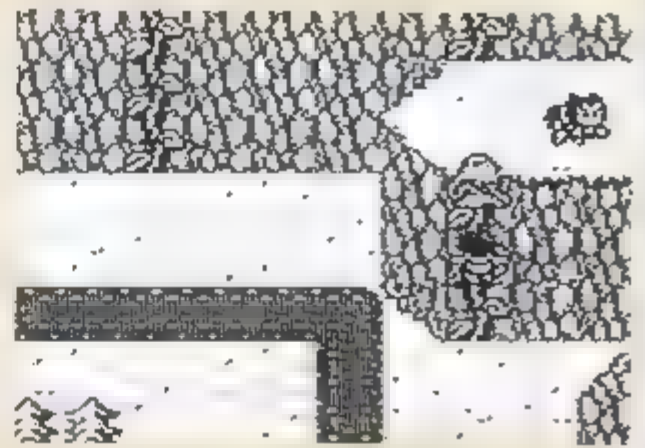
メッセージ 3 トップルの長老、そして男の話

このあたりの人々は、マナの加護を受けて生活していた。しかし、冷酷無比なシャドウナイトの力がここまで及び、地獄と化した。

【トップルの村▶滝の小屋】

フィールド 1 女の子を助ける

村を出て南東に進むと、そこにモンスターに襲われている男女が。マイコニドを倒し男から話を聞くと、そばにいた女の子こそ鍵を握る少女だった!!

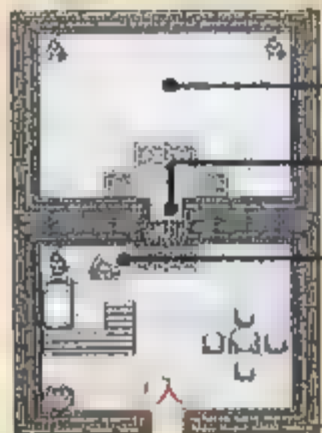
フィールド 2 トップルの北へ行き岩壁のつるを登る

川沿いにトップルの北へ行くと、岩壁が道をふさいでいるように見える場所がある。実はここ、岩壁に生えているつるを使えば登り降りすることができるんだ。ちなみに横につるが並んでいる場合は左右にも移動できるよ。ゲーム上大切なルートだから覚えておこう。

出現モンスター	ゴブリン、マイコニド、チビデビル、ラビ

ENTRANCE

【E7】

ボガードの住む

滝の小屋

宝箱

ルート 1

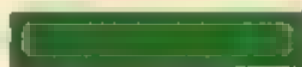
ストーリー 1

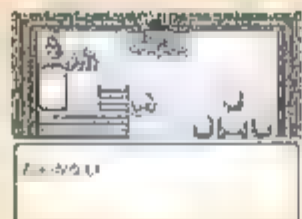
■お店ガイド

	0軒	0R

かつての英雄ボガードの小屋

2人が滝の小屋に入ると、そこには1人の老人が。その老人、ボガードは、ジェマの騎士とマナの力について静かに語ってくれた。

ルート開拓

ルート 1

滝の小屋の続き部屋に入る

小屋に入ってつきあたりの部屋に入ろうとしても、なぜか扉が開かない。とりあえずはボガードの話を聞こう。

★女の子のそうだんコマンド

女の子とパーティを組んだ時、そうだんコマンドを選択すると、主人公のＨＰを回復してくれるよ。数値は少しずつ上がっていくけれど、主人公のレベルが高くなるほど、上がる数値も多くなっていくんだ。

ストーリー展開

ストーリー 1 ボガードに話しかける

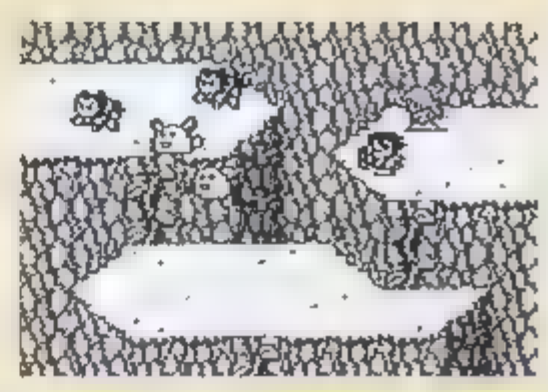
小屋にいた老人に何度か話しかけると、ふとその老人は女の子の胸に光るペンダントに気付き語りはじめた。マナ、バンドール、ジェマ…。そして、シーバに会うようにと。

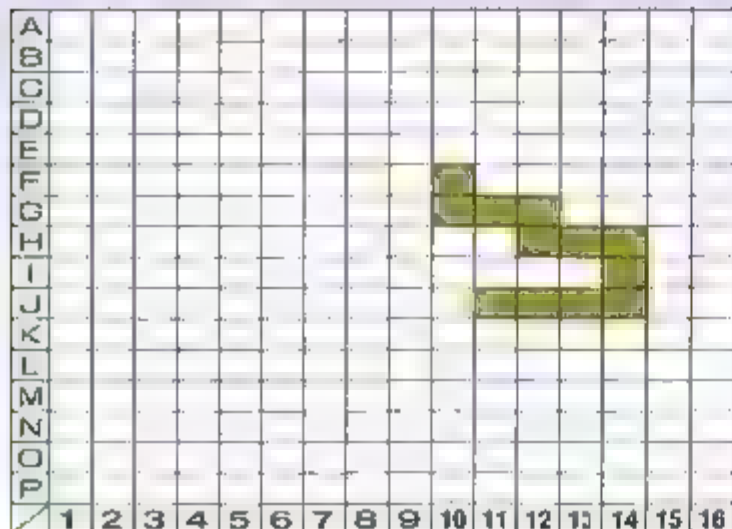
ストーリー 2 マトックを手に入れる

ボガードの話によると、東の洞窟には行く手をふさぐ岩があるらしい。主人公はさっそくとなりの部屋からマトックを手に入れ洞窟に向かった。

【滝の小屋▸東の洞窟】

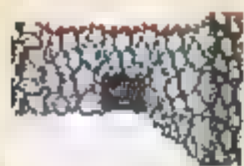
フィールド 1 ふわふわと飛ぶ敵をかわし、洞窟へ向かう

滝の小屋から東の洞窟へ行く途中には、ふわふわと飛びながら攻撃してくる、チビデビルとラビが出現する。一見画面の上に消えたように見えても、すぐ下におりてくるから全部倒すか、上手によけながら先に進んでいこう。

出現モンスター	チビデビル、ラビ

東の洞窟▶ビンケットの館

目的 東の洞窟を抜け、沼地を行く

東の洞窟を出たら、まずは、
洞窟の東にある道具屋へ寄ること。
そこでこの世に1つしかないという、
バトルアックスを買い、
次のフィールド、沼地へと進むのだ。
北西に行くとビンケットの館があるよ。

通過ルート
F10▶G10▶G11▶G12▶H12▶H13▶H14▶I14▶J14▶J13▶J12▶J11

フィールド内で取得できるアイテム類&魔法
バトルアックス

ENTRANCE
【F10】

岩が行手をさえぎる

東の洞窟

BOSS
なし

武器	ブロードソード
兜	てつのかぶと
鎧	ブロンズアーマー
盾	ブロンズのたて

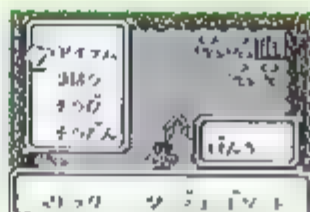
[illegible]	
[illegible]	
マトック	カギ
1こ	0こ

[illegible]
なし

通路に立ちはだかる大岩

モンスターをかわしながら洞窟にたどりついた2人は、行く手をさえぎる大きな岩を見つけた。このままでは先に進めない…。しかし、ボガードの言葉を思い出した主人公は…。

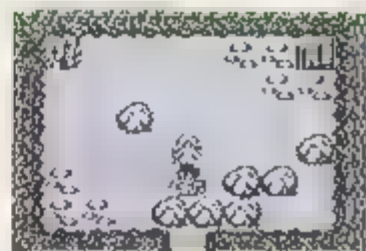
★マトックの使い方

マトックを使う時は、まずアイテム欄から手元に装備し、壊わしたい物(岩など)の前に立つ。正面から使えば上手に壊すことができるよ

ダンジョンMAP

ルート 1 ●出現モンスター チビデビル・ラビ

ルート開拓

ルート 1 岩を壊す

じゃまな岩は、マトックを使えば簡単に壊せる。行く手に岩があったらどんどん壊して道を開こう。

【東の洞窟～ピンケットの館】

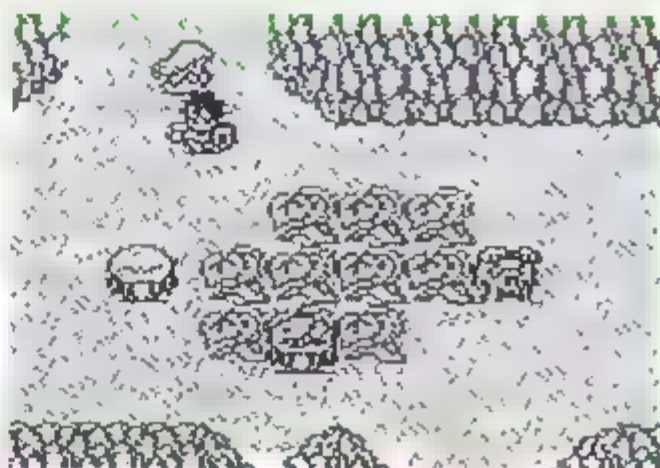
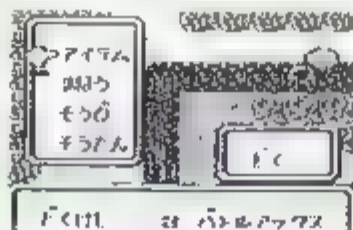
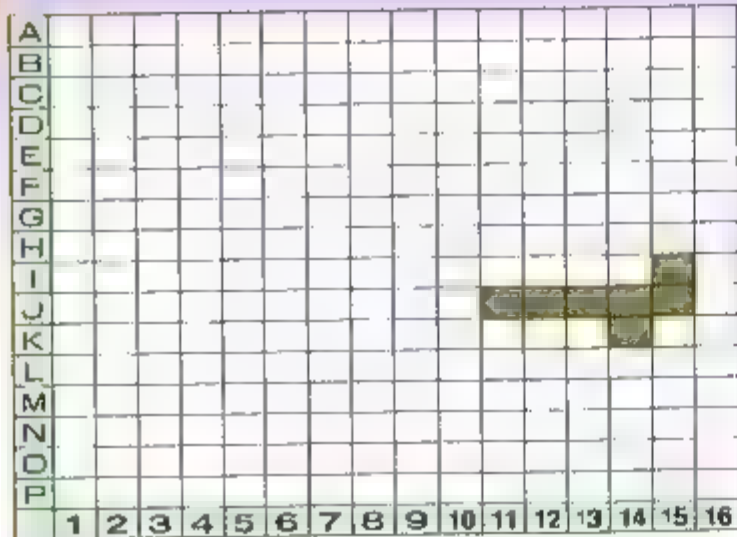
フィールド 1 道具屋でバトルアックスを購入する

東の洞窟を抜けて、さらに東へ行くと1軒の道具屋が。ここで店主がすすめるバトルアックスを必ず買っておこう!!

商　品	値段(R)
ポーション	40
どくけし	30
めくすり	60
カギ	15
マトック	60

出現モンスター チビデビル、ラビ、ゴブリン、マイコニト、マットマン、デスフラワー、クレル

★特殊な性質を持つ沼地のモンスター

道具屋から先のフィールドは、泥とわずかな草しか生えていない沼地。ここに棲息(せいそく)しているモンスターは特殊な性質を持っていて、地中に隠れたり、突然現われたりするんだ。一度隠れると、次にどこから出現するかはモンスター次第。しかも毒を持っているので、十分気をつけて進んでいこう。

ビンケットの館▶沼の洞窟

目的　女の子を助けるため、鍵を手に入れる

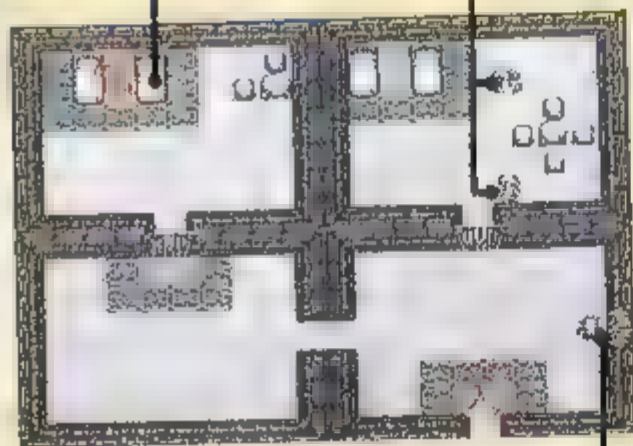
ビンケットの館を出たら、
南東にあるリザードマンの巣へ行こう。
ここで銀のカギを手に入れれば、
あとは沼の洞窟に行くだけだ。
必要な物があれば小屋で買い集め、
準備を整えて洞窟にGO！

近道ルート
J11▶J12▶J13▶J14▶K14▶L14▶
J15▶I15

ルート内で取得できるアイテム類&魔法
ケアル、銀のカギ

ENTRANCE
【J11】

謎の伯爵・リィが住む沼地のやしき
ビンケットの館

■お店ガイド 1軒　0R

不気味な雰囲気が漂う沼の館

沼地を通り少し西に行くと、そこに大きな屋敷(やしき)が建っていた。おそるおそる扉を開けた2人は、そこから流れ出る不気味な空気に思わず背筋(せすじ)がゾーッ。とりあえず中に入り、あたりを見回すと、右の部屋へ通じる扉の前に1人の執事(しつじ)が。話を聞くと、ここはビンケットの館というらしい。1晩泊めてもらうことになり、左の部屋の寝室に入り、眠ったまではよかったが…。

メッセージ解析

メッセージ1 執事の話

執事が言うには、正面ではなく左の部屋に泊まって欲しいとのこと。それにしても、奥の部屋にいるリィ伯爵ってどんな人なんだろ。

メッセージ2 館で休む2人の旅人からの情報

正面の部屋には沼の洞窟にあるらしい月の鏡を探している男と、その洞窟の鍵を持っているリザードマンの話をする女の人がいるよ。

ストーリー展開

ストーリー1 女の子からケアルの書をもらう

ベッドに入った主人公は、女の子の呼びかけで目を覚した。そして、女の子から治療の魔法の使用法を書いたケアルの書をもらった。

ストーリー2 女の子がさらわれる

再び眠りについた2人。しかし、そこに不気味な声が。朝、主人公が起きると、ナント女の子がいなくなっていた。こりゃ大変だ。

【ピンケットの館▸沼の洞窟】

フィールド1 リザードマンの巣で銀のカギを入手する

館から南東にあるリザードマンの巣。まずはここに立ち寄り、全てのリザードマンを倒そう。中央に出た宝箱にカギが入ってるよ。

出現モンスター	マッドマン、デスフラワー、グレル、リザードマン

沼の洞窟▶ビンケットの館

目的　ヒドラを倒し、月の鏡を入手する

沼の洞窟でヒドラを倒し、
ファイアの知識と月の鏡を入手したら
再びビンケットの館に戻ろう。
フィールドにいるマッドマンは、
ファイアの魔法で倒すことが可能。
使い方の練習をするのもいいよね。

近道ルート　I15▶J15▶J14▶J13▶J12▶J11

フィールド内で取得できるアイテム類&魔法

くさりがま、てつのたて、ファイア、月の鏡

ENTRANCE
【I15】

月の鏡が隠された 沼の洞窟

BOSS
ヒドラ

武器	バトルアックス
兜	てつのかぶと
鎧	ブロンズアーマー
盾	ブロンズのたて

マトック	カギ
5こ	3こ

くさりがま
てつのたて
ファイア
月の鏡

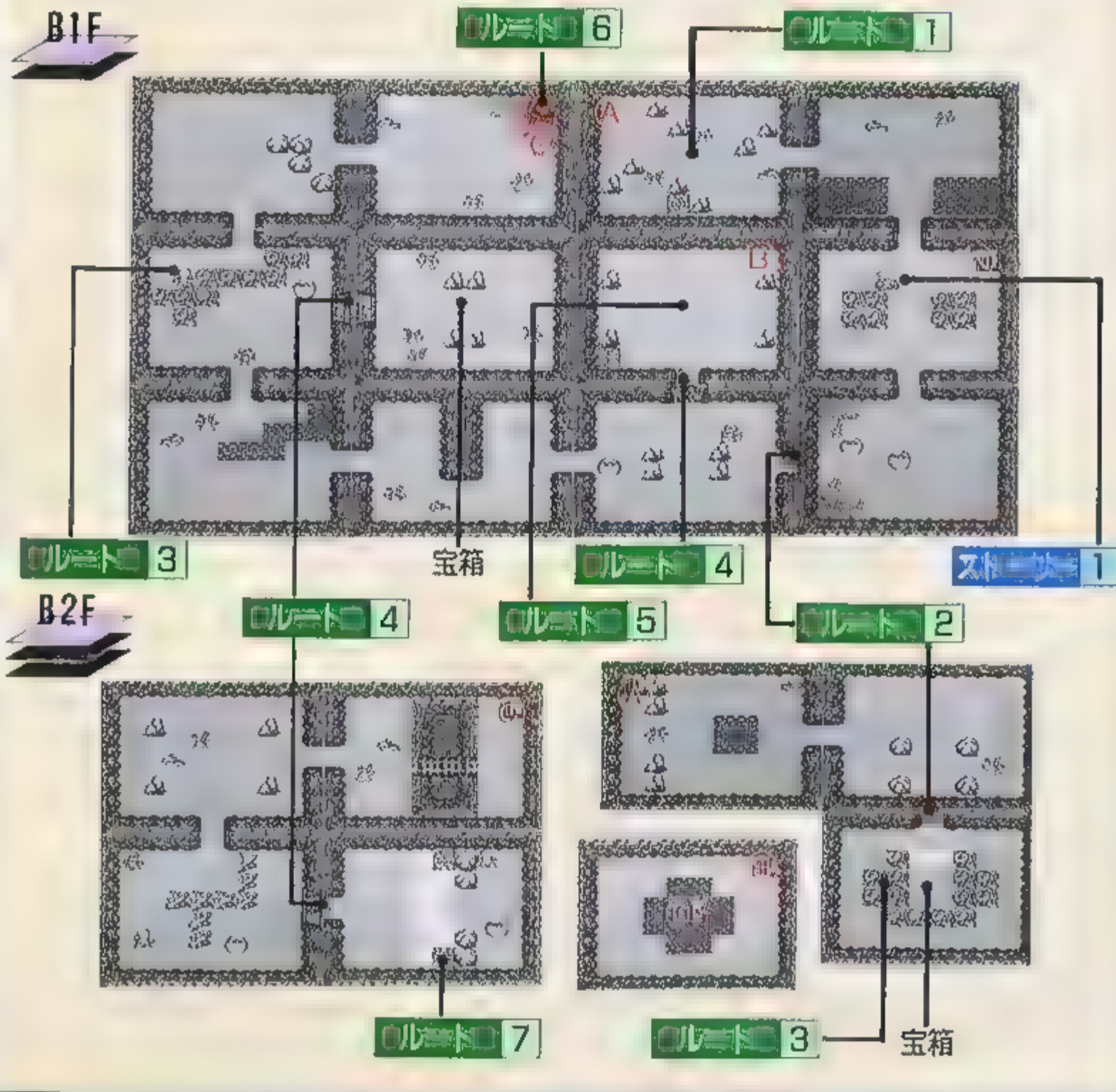
暗くジメジメした沼の洞窟

主人公が鍵を使って洞窟に入ると、そこに１人の旅の男が。事情を説明すると一緒に手伝ってくれるという。心強いパートナーを得て、主人公は洞窟の奥へ奥へと探索を始めた。

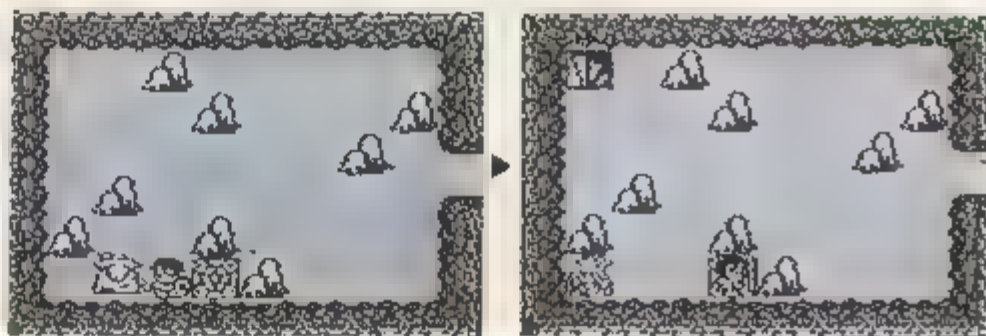
★沼の洞窟の入り方

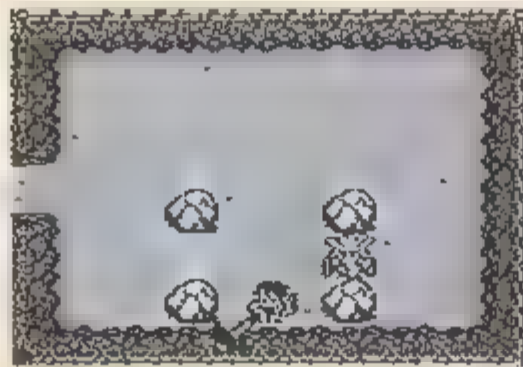
リザードマンの巣で手に入れた銀のカギを装備しよう。そのまま扉へ体当たりすれば、洞窟の中に入ることができるよ。

ダンジョンMAP

●出現モンスター グリーンスライム、スケルトン、ローパー、ランドリーチ

ルート開拓

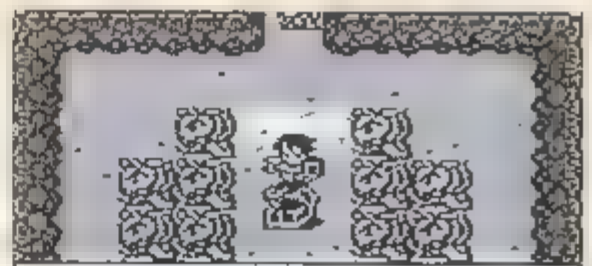
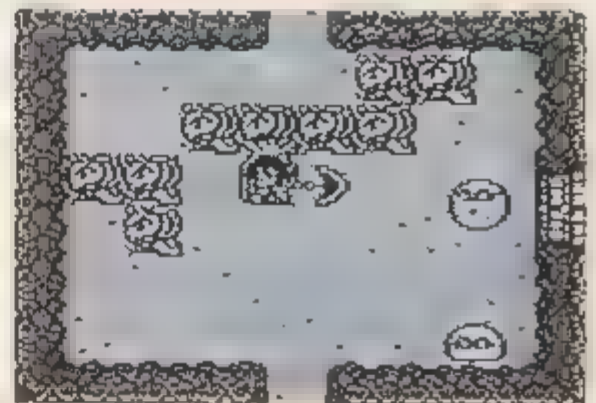
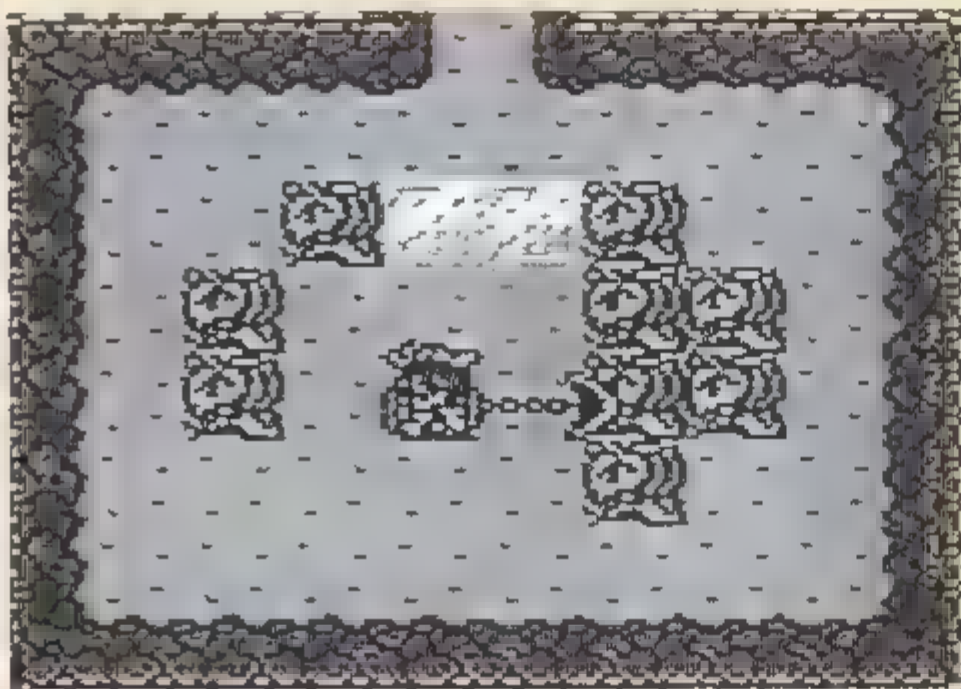
ルート 1 スイッチ床に乗り、隠し階段を出す

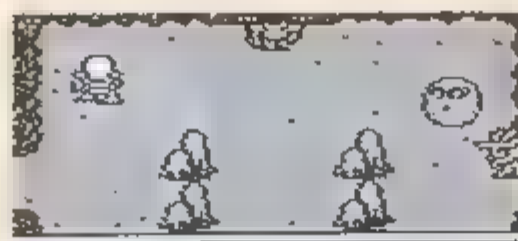
入口左上の部屋に入ると、下中央に四角いスイッチ床がある。この上に乗るとなんと隠し階段が出るんだ。

ルート 2 マトックで壁を壊し道を開く

入口下の部屋は一見行き止まりに見えるけど、武器でたたいて音がする壁はマトックで壊すことができるんだ。

ルート 3 くさりがまを使って脱出する

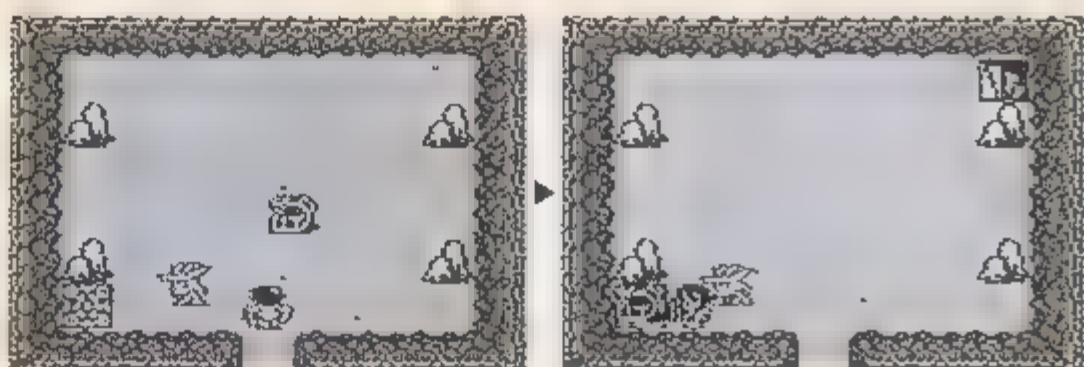
くさりがまを入手すると、すべる床と草に囲まれちゃって、ここから出ようとしていっくら動いても出られないんだよね。実はここ、今、手に入れたばかりのくさりがまを使って脱出するんだ。くさりがまは草を刈ることができるから、装備したら振り回してみよう。草がなくなって、楽に通ることができるハズだよ。

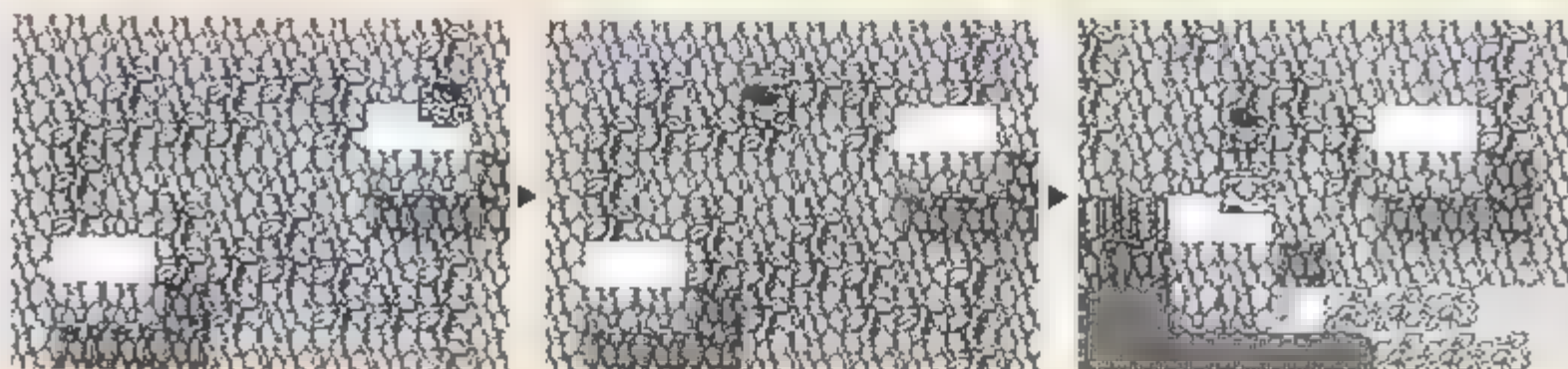
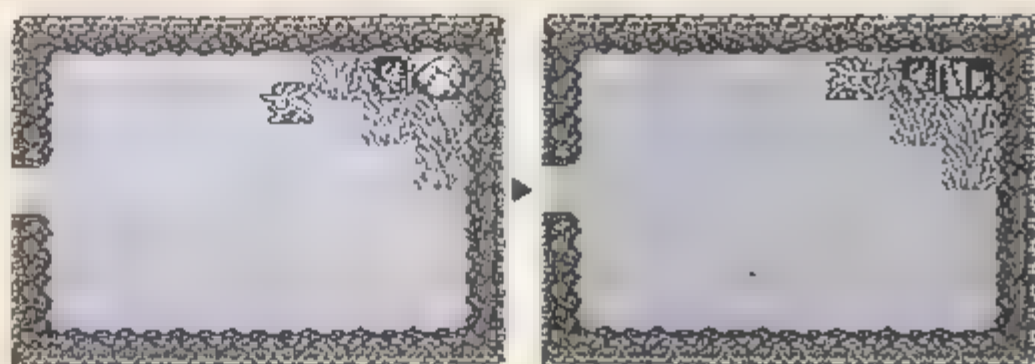
くさりがまをてにいれた

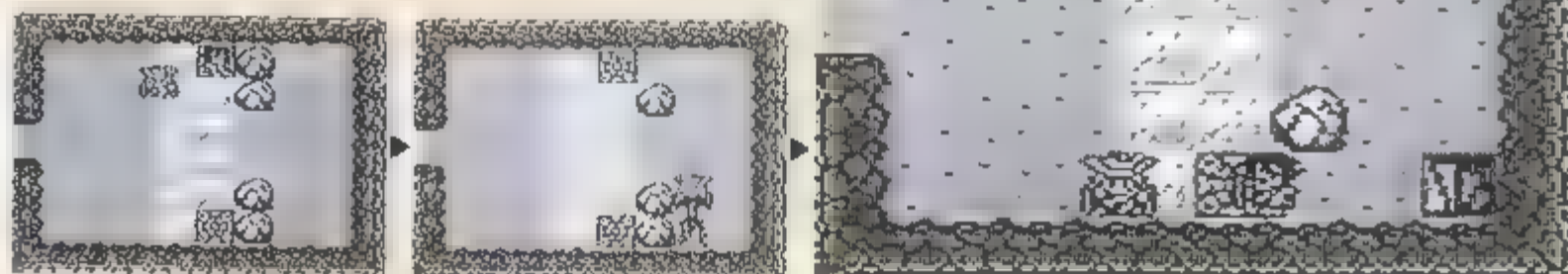
くさりがま		ブロンズのかぶと
こうげき	16	ブロンズアーマー
ぼうぎょ	16	ブロンズのたて

ブロードソード バトルアックス

ルート 4 カギのかかった扉を開ける

ダンジョンなどで鍵のかかった部屋がある時は、アイテムのカギを使って開けよう。装備して体当りでOK。

かぎが かかっている

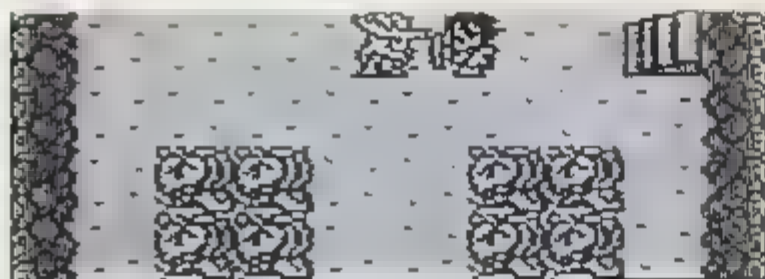
ルート 5 スイッチ床の上に宝箱を乗せ隠し階段を出す

部屋にある宝箱をスイッチ床まで押そう。床の上に乗せると隠し階段が出現。その先には回復の泉があるよ。

ルート 6 マトックで岩を壊し、隠し階段を出す

岩をマトックで壊し、階段を出そう。その先は、つるで移動できるフィールドだ。再び洞窟に入ったらもうすぐ。

ルート 7 すべる床をクリアし、さらに地下へ進む

最後の部屋はすべる床、スイッチ床、そして岩が組み合わさったパズルルーム。すべる床は、どこもはね返されてしまうようだけれど、実は一番上の床だけ先に進めるんだ。スイッチ床の上に乗ったら次にマトックで岩を壊そう。すべる岩の右側に出たら、今度は下の岩を壊し、2つ目のスイッチ床に乗れば、右下に隠し階段が出るよ。この階段を降りるとフィールドに出るから、さらに右へ行く。で、バトル開始だ!!

ストーリー展開

ストーリー 1 旅の男を仲間にする

洞窟の入口で出合った男に話しかけると、ピンケットの館のウワサ話を教えてくれた。それによると、館ではすでに何人もの若い女の子が行方不明になっているらしい。幸い、その旅の男も手伝ってくれるという。急がねば。

たびのおとこ「おんなが　さらわれた？
あのやかたでよく　わかいおんなが
ゆくえふめいに　なるってうわさだ…

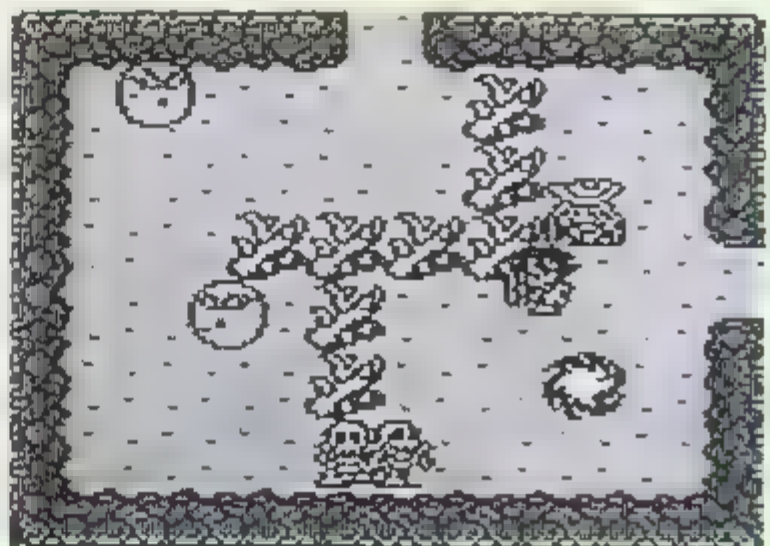
なんでも　ちかには　たくさんの
かんおけが　ならんでるそうだ
たすけにいくなら　おれもてつだうぜ？

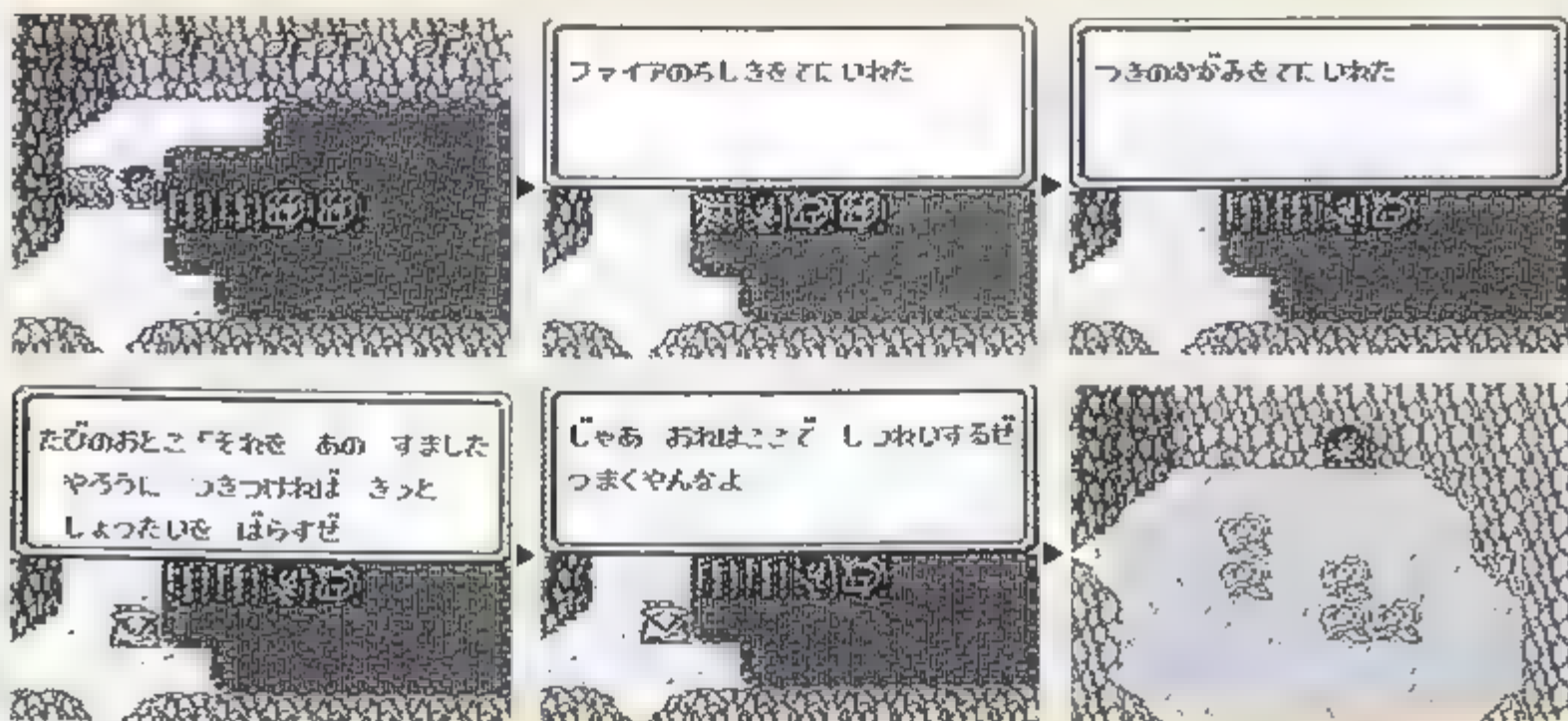
★途中でダンジョンを出ようとすると…

旅の男を仲間にしている時洞窟を出ようとすると、「なんだい、助けにいかないのかい？…」と声をかけられる。再び洞窟に入った時には、もう一度声をかけないと、旅の男は仲間になってくれないから素通りしないようにね

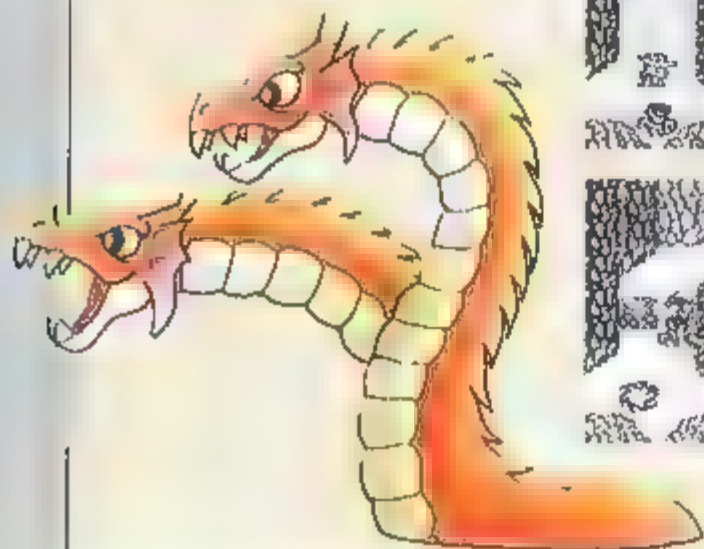
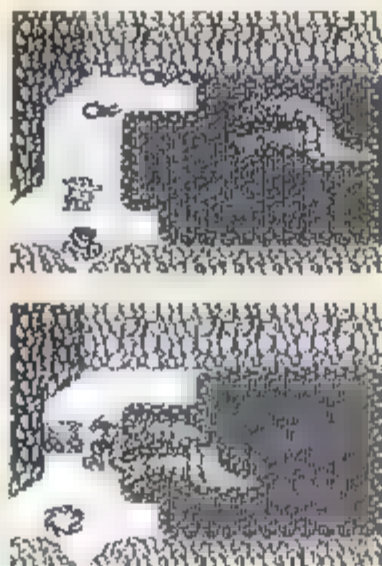
たびのおとこ「なんだい　たすけに
いかないのかい？　てっきり　つぎの
カガミをさがすのかと　おもってたぜ

★旅の男のそうだんコマンド

旅の男のそうだんコマンドを選択すると、とっても役に立つ情報を教えてくれる。まず１つは、洞窟にはアイテムのマトックや武器のモーニングスターで壊せる壁があるということ。もう１つは、壊せる壁を武器(どれでも)で叩(たた)くと、普通と違う音がする、ということだ。怪しい所があったらどんどん調べてみよう。ちなみに、旅の男はファイアの魔法を使って敵を攻撃してくれるよ。

ストーリー 2　アイテムを手に入れ旅の男と別れる

ヒドラを倒し、ファイアの知識と月の鏡を手に入れた主人公。ここにはもう用はない。旅の男は、「月の鏡をあのすました野郎につきつければ、きっと正体をバラすぜ…」と言い残し、去っていった。早く館に戻らなければ！

戦闘&攻略

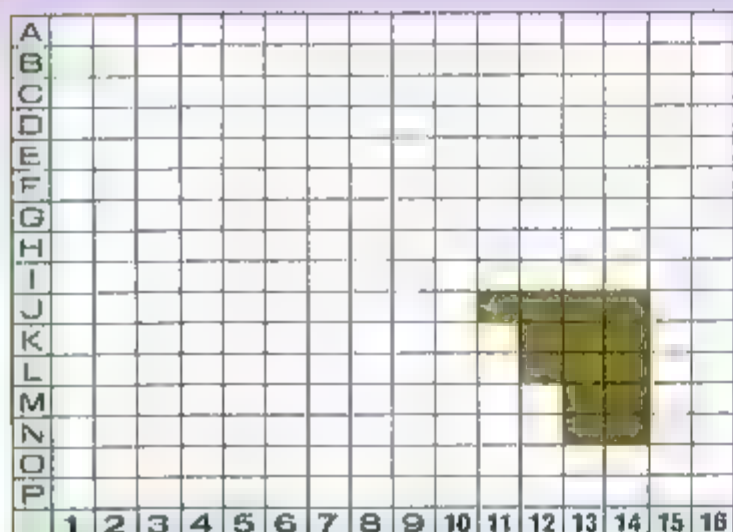
バトル 1　ヒドラとの戦闘

長い首を上下に動かしながら岸に近づいてくるヒドラ。炎まではき出してくるので、なかなか攻撃ができないが、下で力をたくわえて、一気に攻撃するのが一番の得策だ。

●テクニカルデータ

- ●最大ＨＰ　320
- ●攻撃力　22
- ●防御力　25－1
- ●ルク　90
- ●経験値　10
- ●アイテム　ファイア、月の鏡

ベストウェポン	くさりがま
ベストマジック	

特徴	その昔、ヘラクレスに退治されたといわれるたくさんの頭を持った大蛇。灼熱（しゃくねつ）の炎をそれぞれの口からはき出し、全ての物を焼きつくすとも言い伝えられている　特に水辺を好み棲息している

ビンケットの館▶ウェンデルの町

目的 月の鏡で道を開き 女の子を助ける

ビンケットの館までたどりついたら
女の子を助け出し、
ウェンデルの町へ向かおう。
ウェンデルは南の方向にあるよ。
地形も沼地から森に変わり、
さらに強いモンスターが出現するハズ。

近道ルート：J11▶J12▶J13▶J14▶K14▶K13▶L13▶L12▶K12▶L12▶L13▶M13▶N13▶N14▶M14

ルート内で取得できるアイテム類&魔法

チェーンフレイル、スリプル

武器	くさりかま
兜	てつのかぶと
鎧	ブロンズアーマー
盾	てつのたて

マトック	カギ
5こ	2こ

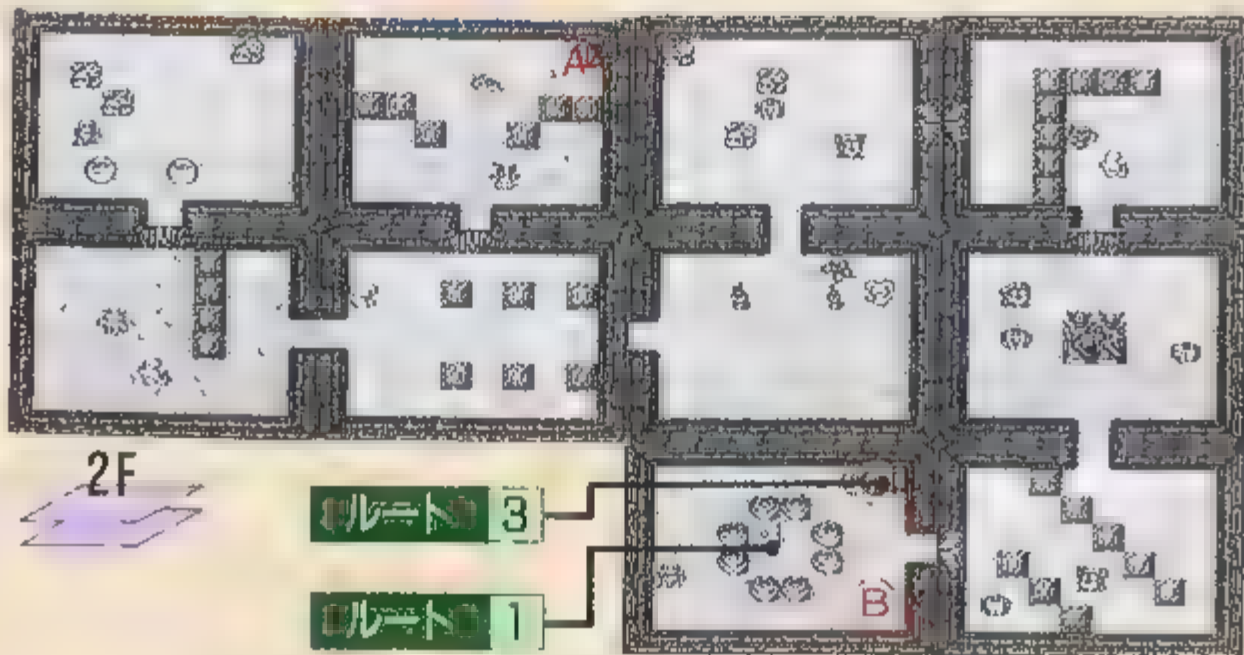
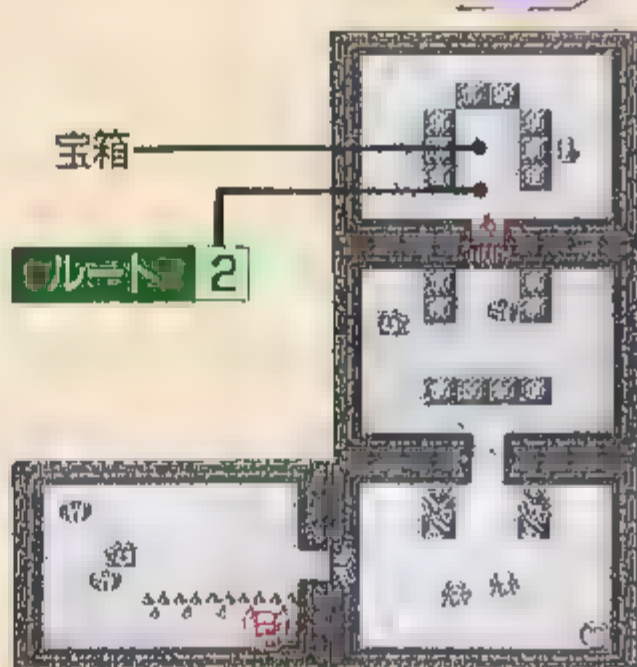
チェーンフレイル
スリプル

館から女の子を救い出す

月の鏡を持って再び館を訪れた主人公。さっそく月の鏡を執事(しつじ)につきつけると…彼は1匹のモンスターに変身!! しかし、彼を倒さない限り、先へは進めない。主人公は剣を静かに抜いた…。

★ビンケットの館の回復ベッドを利用しよう

ビンケットの館にたどりついたら、まず女の子が連れ去られた左上の部屋にある回復ベッドを利用しよう。何度でも、タダで使用することができるよ。もちろん、ダンジョン内に入っても戻ってくればOK。対ボスの前にも、1度寄っておこう。

ダンジョンMAP

●出現モンスター

ローパー
ランドリーチ
グリーンスライム
スケルトン
ゾンビ
ウェアラット
パンプキンボム
ブラッドアウル

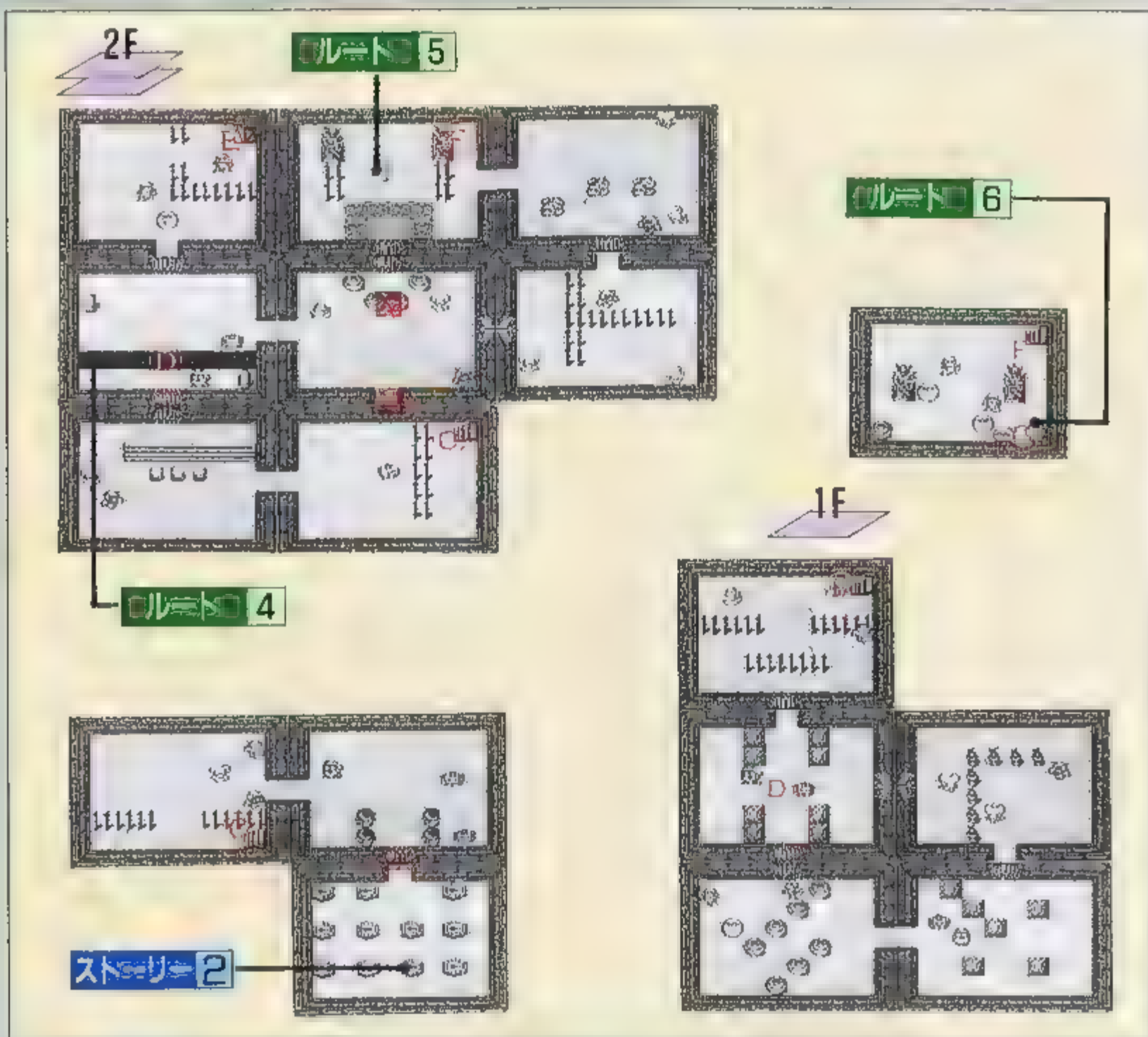
2F

ルート5

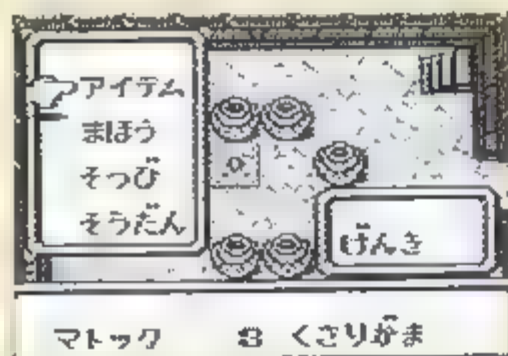
ルート6

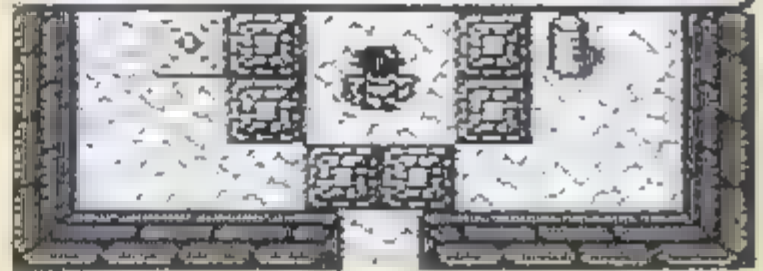
1F

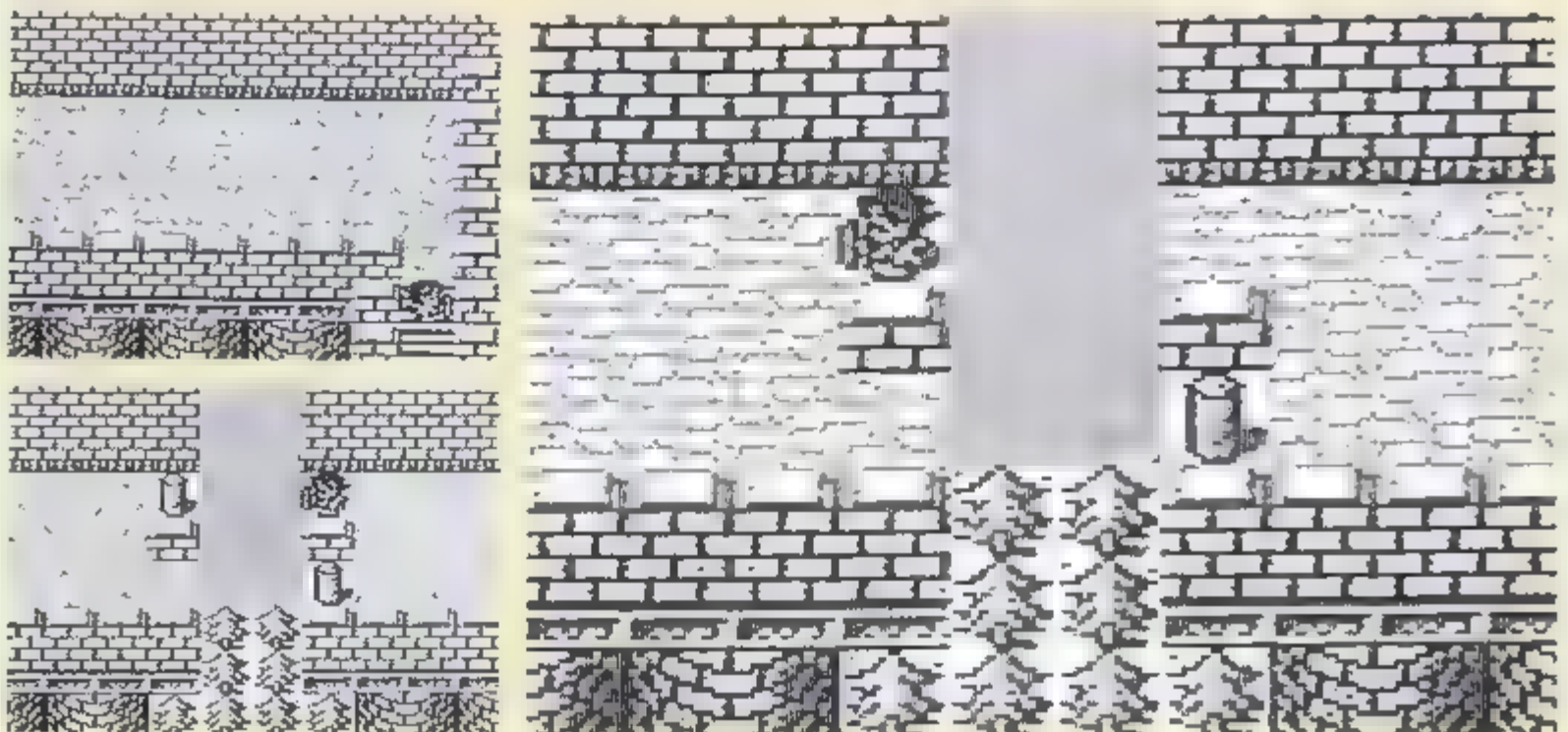
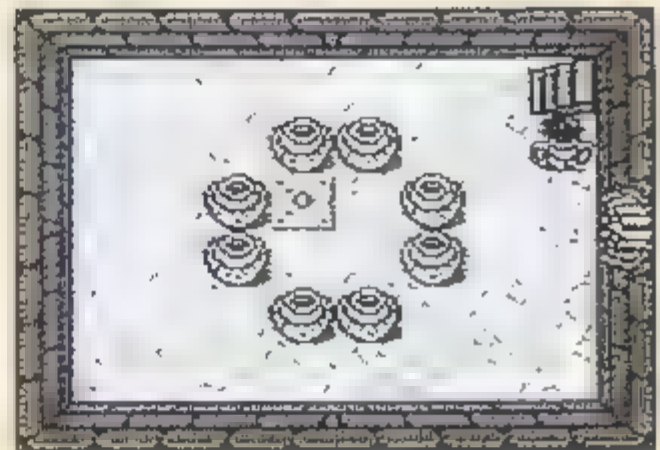
ルート4

ストーリー2

ルート開拓

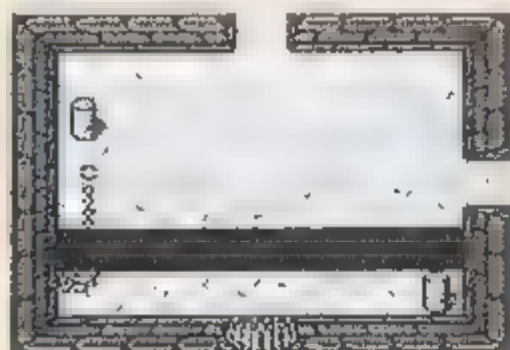
ルート1 つぼを壊し、スイッチ床に乗る

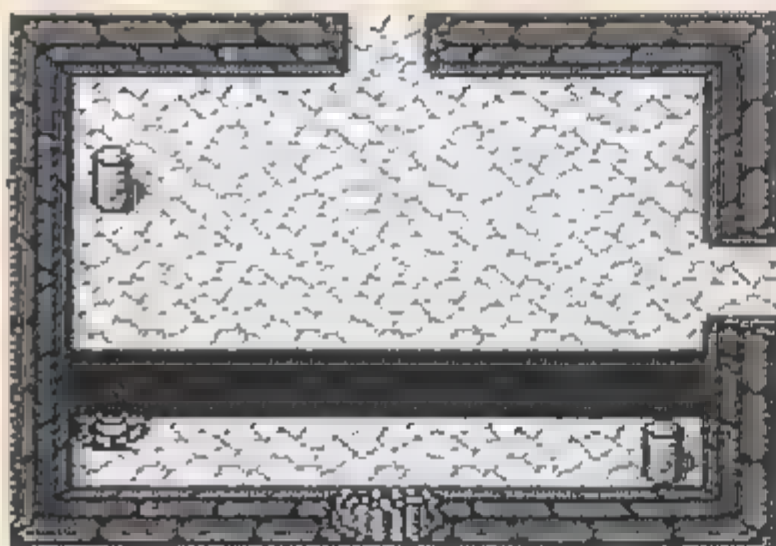
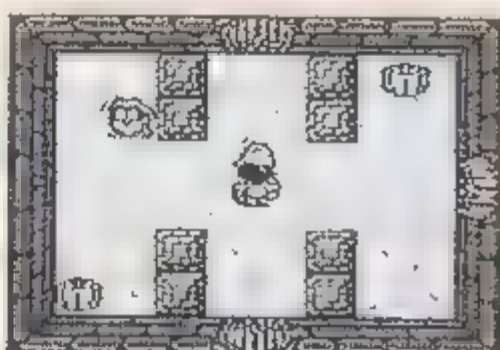
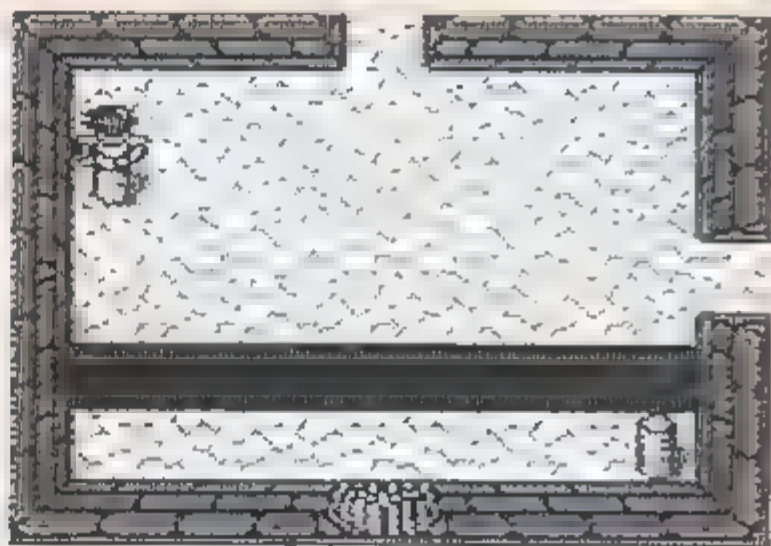
2階の奥の部屋には、並んだつぼの中にスイッチ床のある部屋が。ここではまず、ジャマなつぼをマトックで壊してしまおう。後はスイッチ床に乗るだけで隠し階段が出てくるよ。この階段の先にあるものは重要アイテムだ。

ルート 2 チェーンフレイルを入手、使用する

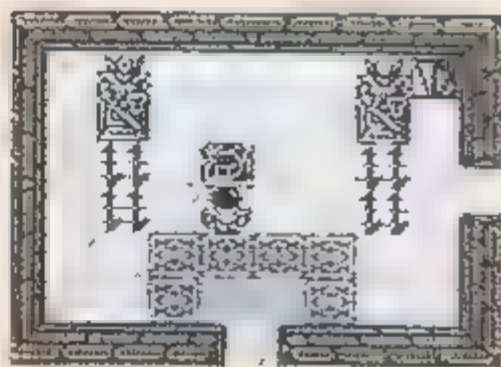
前述の隠し階段を降りた先の部屋には宝箱がある。その中身はチェーンフレイル。だけどこれを取りに行くと、四方を壁で囲まれちゃうんだ。ここをクリアするには今入手したチェーンフレイルを使えばOK。装備して右の杭(くい)にからめ脱出し、スイッチ床に乗ろう。

ルート 3 チェーンフレイルで飛びこえる

チェーンフレイルを入手したら、その足で屋上へ向かおう。屋上に出て左へ進むと、道が途切れている場所があるよ。その先を見ると杭(くい)が立っているから、ここでもチェーンフレイルを使えばいいのだ。戻ってきた時は、反対側にからめれば渡れるよ。

ルート 4 落とし穴を飛びこえる

2階左上の部屋に入ると落とし穴がある。ここから落ちると1階下の部屋に行ってしまうので注意しよう。ちなみに、先にある杭(くい)は通常の状態でチェーンフレイルをからめようとしても無理。MAX状態にしてからやってごらん。

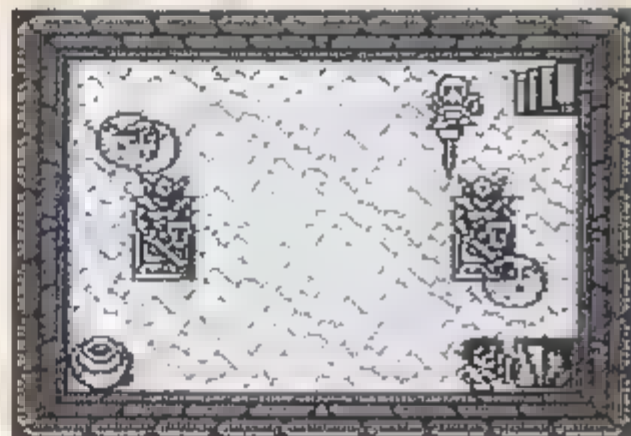
とどかない…

おちると…

下の階へ!

ルート 5 宝箱をスイッチ床の上に乗せる

落とし穴のある部屋の右上はパズルルーム。といっても、部屋の中にある宝箱を押していき、スイッチ床の上に乗せれば隠し階段が出る、という簡単なものだ。この隠し階段を降りて行けば、このダンジョンもあと少し!

★あやまって宝箱を消してしまった!?

宝箱をスイッチ床に乗せるだけ、といっても、いざやってみると、失敗する場合だってある。武器で攻撃して宝箱を消してしまったり、押しすぎて壁までもっていってしまい、それ以上動かせなくなったり…。そんな時どうすればいいか？　答えはカンタン。一旦部屋を出てから入り直せばいいんだ。元の位置に宝箱が置かれているよ。

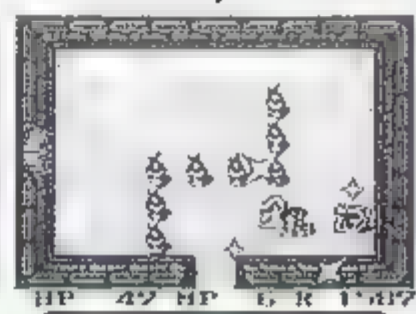
ルート 6 マトックでつぼを壊す

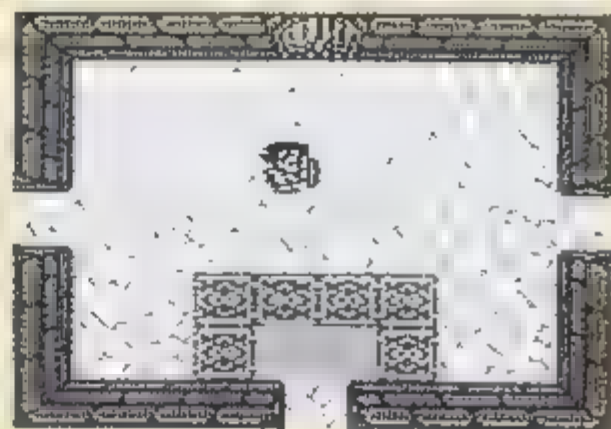
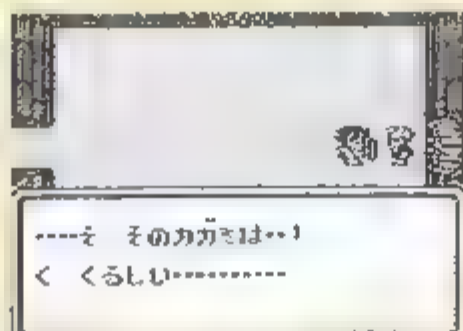
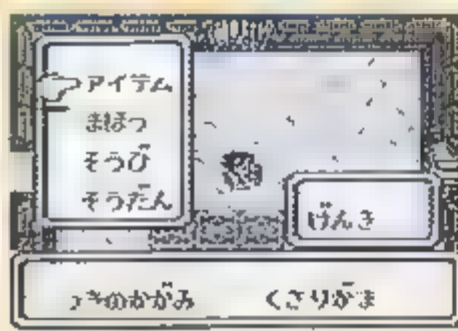
この部屋に入って気づくのは、どこにも道がない、ということ。武器で調べても壊せる壁はないし…。で、一番怪しいのは右下と左下に置かれているつぼってことになる。どちらかをマトックで壊せば、必ずその下から隠し階段が出てくるハズだよ。

★不安な時は、セーブしてからトライ!!

ルート6のような場合、マトックが少ないのにイチかバチかで使うっていうのはリスク大。そんな時、セーブすれば失敗してもやり直せるよ。

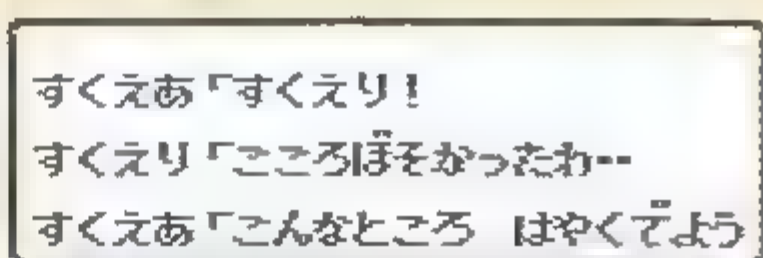
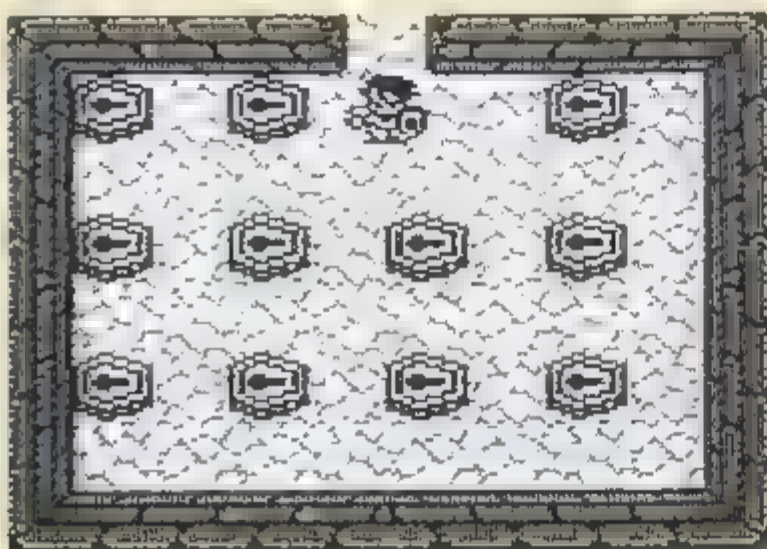
★ファイアをどんどん利用しよう

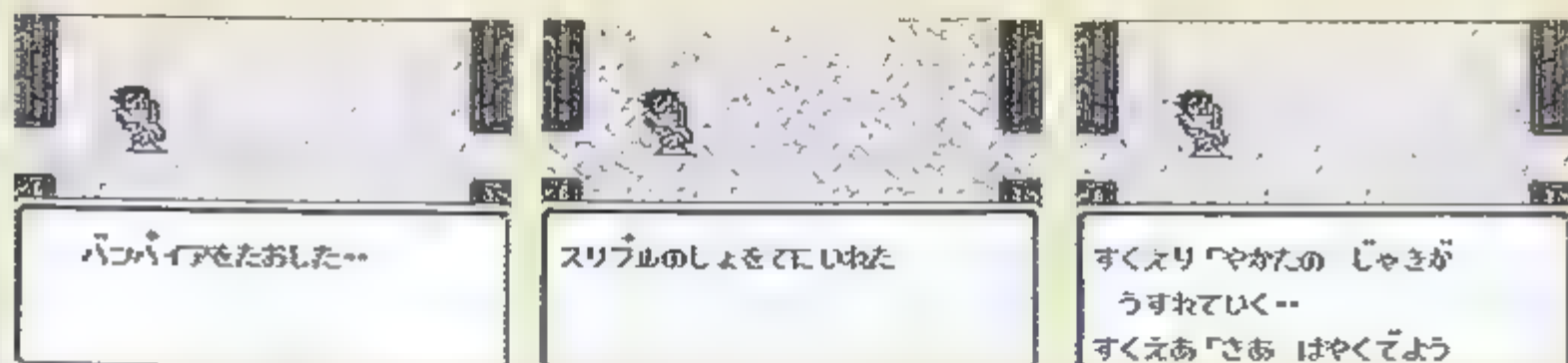
このビンケットの館には、武器でいくら攻撃しても倒せないモンスターがいる。これらのモンスターを倒すには、沼の洞窟で手に入れたファイアの魔法っきゃない!! ファイアの魔法は装備して使うだけで敵を自動追尾して倒せるというスグレ物なのだ。ただし、MPには限りがあるので、なくなったらゾンビから手に入れたまほうのくすりを使って回復しよう。

MP回復!!

ストーリー展開

ストーリー 1 執事に月の鏡を見せる

月の鏡を執事に見せると、突然苦しみ出し、本当の姿を現わした。彼はウェアウルフだったのだ。ここでひるんではいけない。主人公は必死に戦い彼を倒した。すると、奥へ続く扉が突然開いた！

ストーリー 2 棺桶の中から女の子を助け出す

ビンケットの館の最深部にある部屋に入ると、旅の男のいうとおり棺桶がたくさん並んでいた。ここに女の子がいるのだろうか…。とりあえず1つ1つ探し始めた主人公は、下段にある棺桶の前でふと足を止めた。近づいていってその棺桶を押すと——中に女の子が！　さあ、あとはここを出るだけだ。主人公は女の子を連れて、ひたすら出口への道をたどっていくのだった。

ストーリー 3 ビンケットの館から外に出る

激しい攻防の末バンパイアを倒した主人公は、バンパイアの持っていたスリプルの書を手に入れた。すると、今まで館を支配していた邪悪な空気が、潮を引くようにうすれていく…。バンパイアのいなくなった今、この館から姿を消す女の子もいなくなるだろう。主人公も女の子も、ホッと胸をなでおろし館を後にした。でも、まだまだ2人の冒険は、始まったばかりだ。

戦闘&攻略

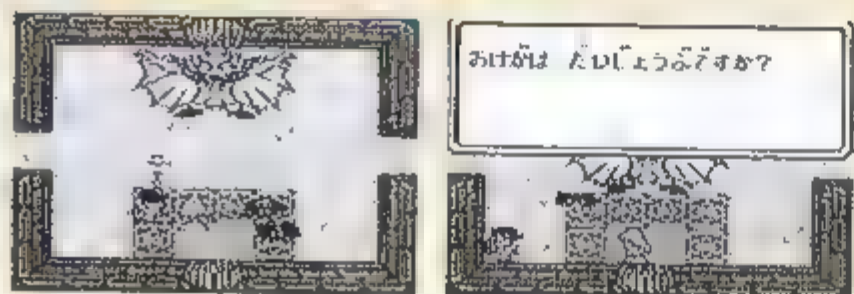
バトル 1 バンパイアとの戦闘

バンパイアと戦う前に、1度左上の部屋に逃げて回復し、セーブをしておくと安心。バンパイアは上下左右に動きながらこうもりを飛ばすので、それをよけながら攻撃していこう。HPが減ったら女の子に回復してもらえるよ。

●テクニカルデータ

- 最大HP／400
- 攻撃力／28－26
- 防御力／26－8
- ルク／10
- 経験値 20
- アイテム／スリプル

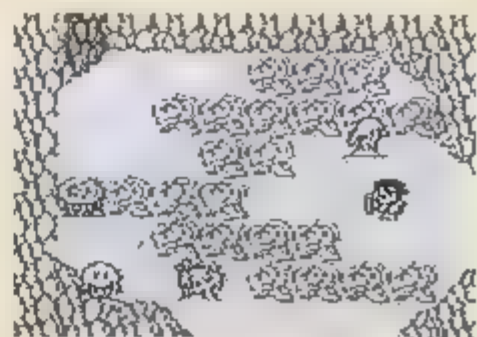
ベストウェポン	チェーンフレイル
ベストマジック	ファイア

特徴 夜な夜な人の血を好んで吸うという魔物。こうもりを自由自在に操り、自らもこうもりに姿を変えることができる。

【ビンケットの館►ウェンデルの町】

フィールド 1 女の子から情報を得る

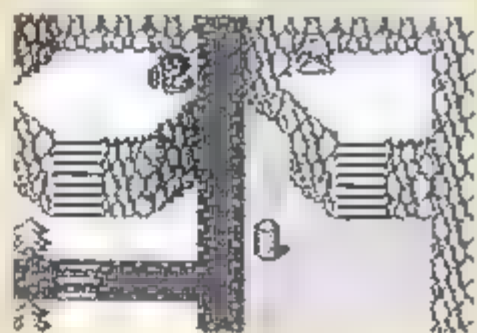
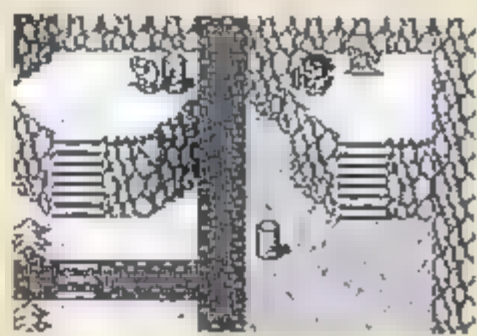
ビンケットの館を出るとすぐ女の子から「ウェンデルは南の方角よ…」というメッセージがもらえるよ。とりあえずここは、道なりに南の方へ行ってみよう。リザードマンの巣を抜ける道がウェンデルへと続く道になっているからね。

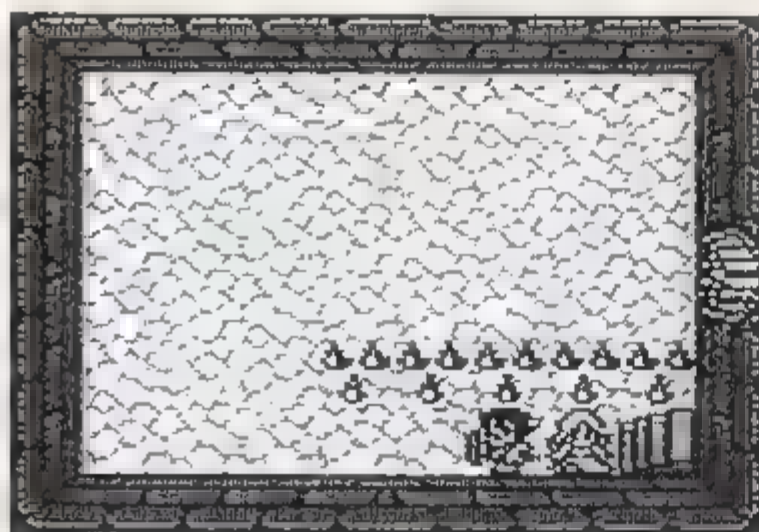
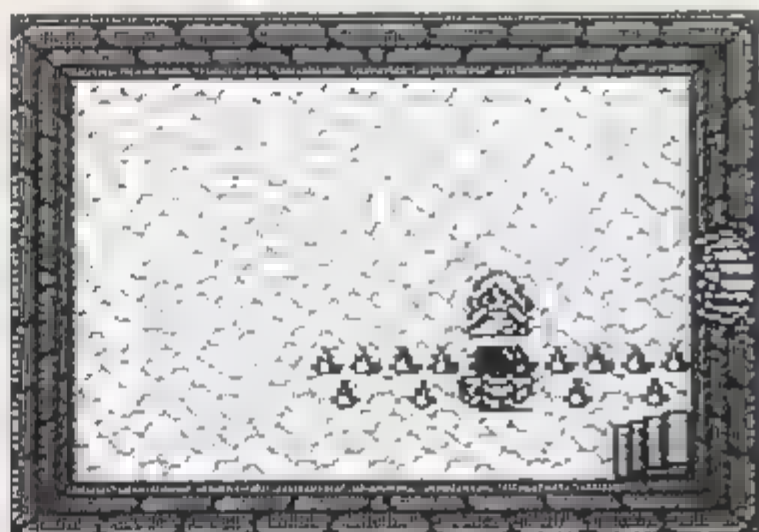
フィールド 2 じゃまな草を刈る

リザードマンの巣から西へ行くと、そこの沼地に草がたくさん生えていて、行手をさえぎっている。毒を持ってるモンスターもいるし、コレは困った…。でも、あわてる前にまず思い出して欲しい。草は、くさりがまの特殊用途を利用して刈ることができるんだよね。武器を素早く持ち替えて草を刈り、さらに先へ進んで行けばいいんだ。

フィールド 3 チェーンフレイルで向こう岸へ渡る

くさりがまで草を刈ったあと、北西の方に行くと川でさえぎられた谷がある。ここは一見つきあたりに見えるけど、階段を上がった先に1本の杭(くい)が。実はここ、チェーンフレイルを使って渡っていくルートなのだ。ダンジョンだけでなく、このようにフィールドに杭(くい)がある場合もあるってワケ。ここにも毒を持ってるモンスターがいるからアクションは素早く行おう。川を渡ったら、あとは道なりに南下していけば、ウェンデルの町の門が見えてくるよ。

出現モンスター	マッドマン、デスフラワー、グレル、リザードマン、キラービー、オーク

(得)情報
戦士達へ贈るAtoZ

(得)I　ダンジョン内のワナに注意!!

ビンケットの館、チェーンフレイルをとりに行く途中に、写真左のようなトゲがある。このトゲ、誤って乗っかっちゃうと、HPがMAXの3分の1ぐらい減っちゃうんだ。その時のHPがMAXの3分の1以下だと死んじゃうし、これは要注意!!　この他にも、バリアや溶岩などのワナも出てくるよ。

(得)II　盾を使えばHP・MPの消費はゼロ

武器を使っても倒せないモンスターがいるのは前述のとおり。この時、魔法のファイアを使えばいいんだけど、もしも、MP、まほうのくすりがなかったら…。そんな時は相手を盾で押してどかしちゃおう。正面から押せばHPは減らないよ。

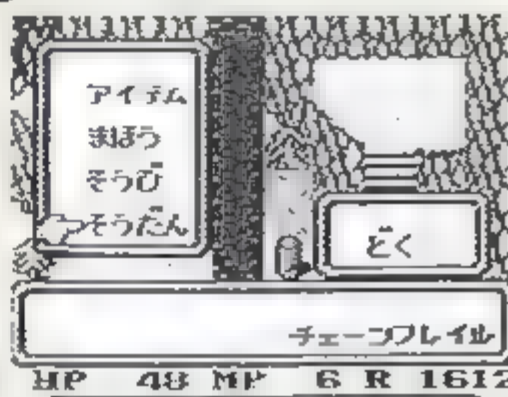
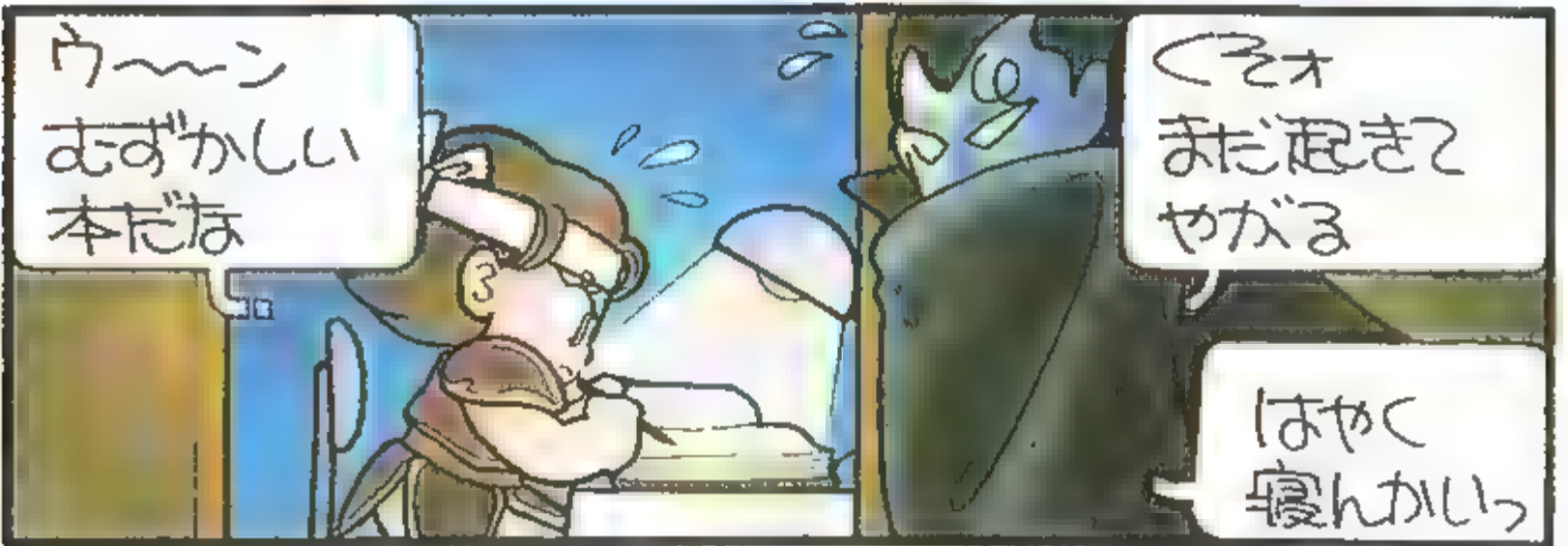
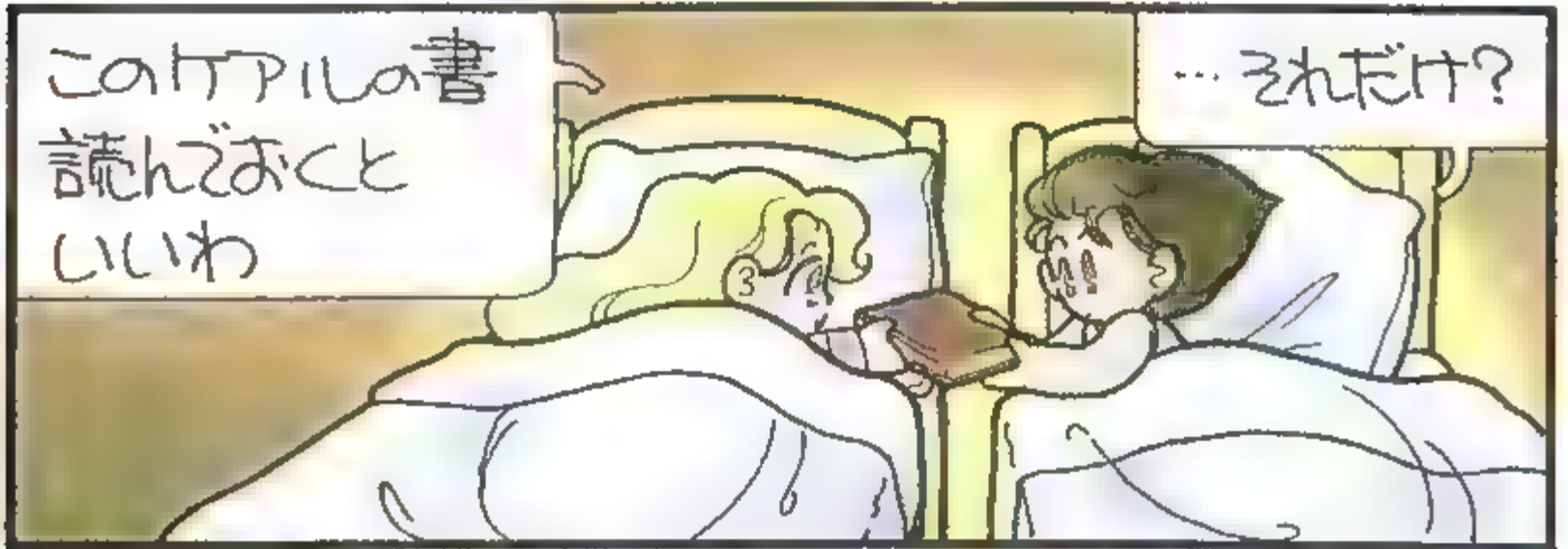
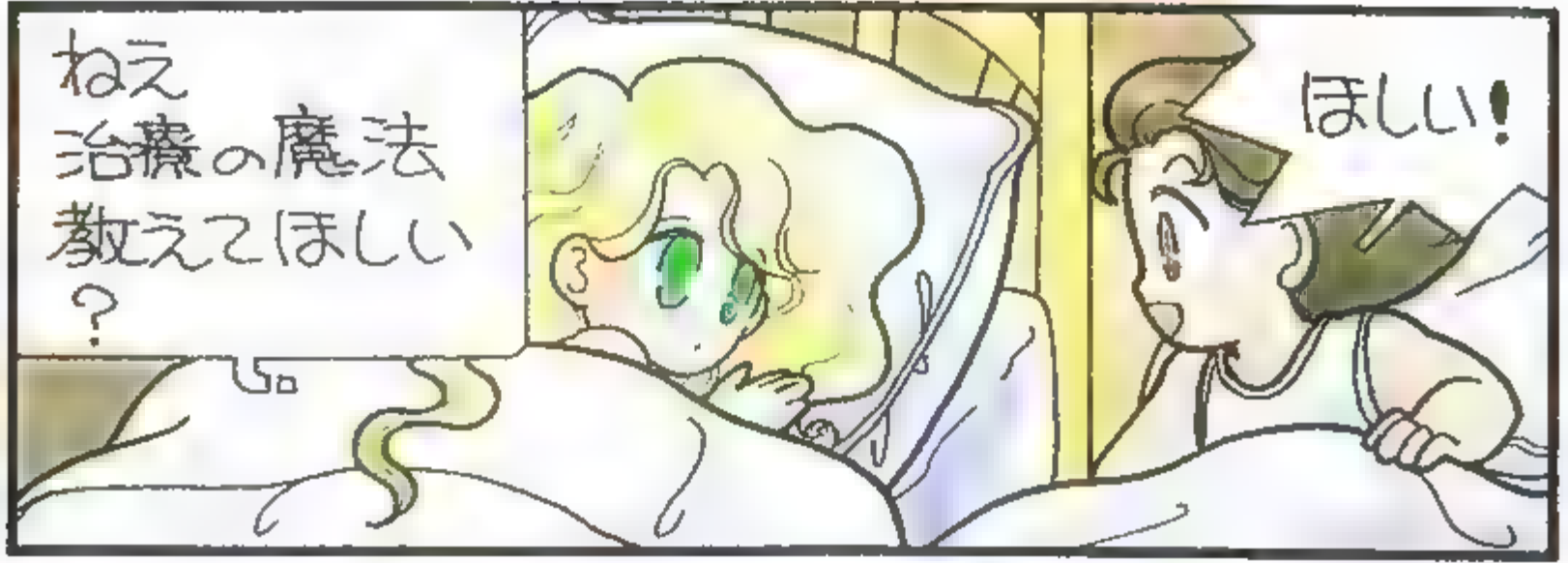
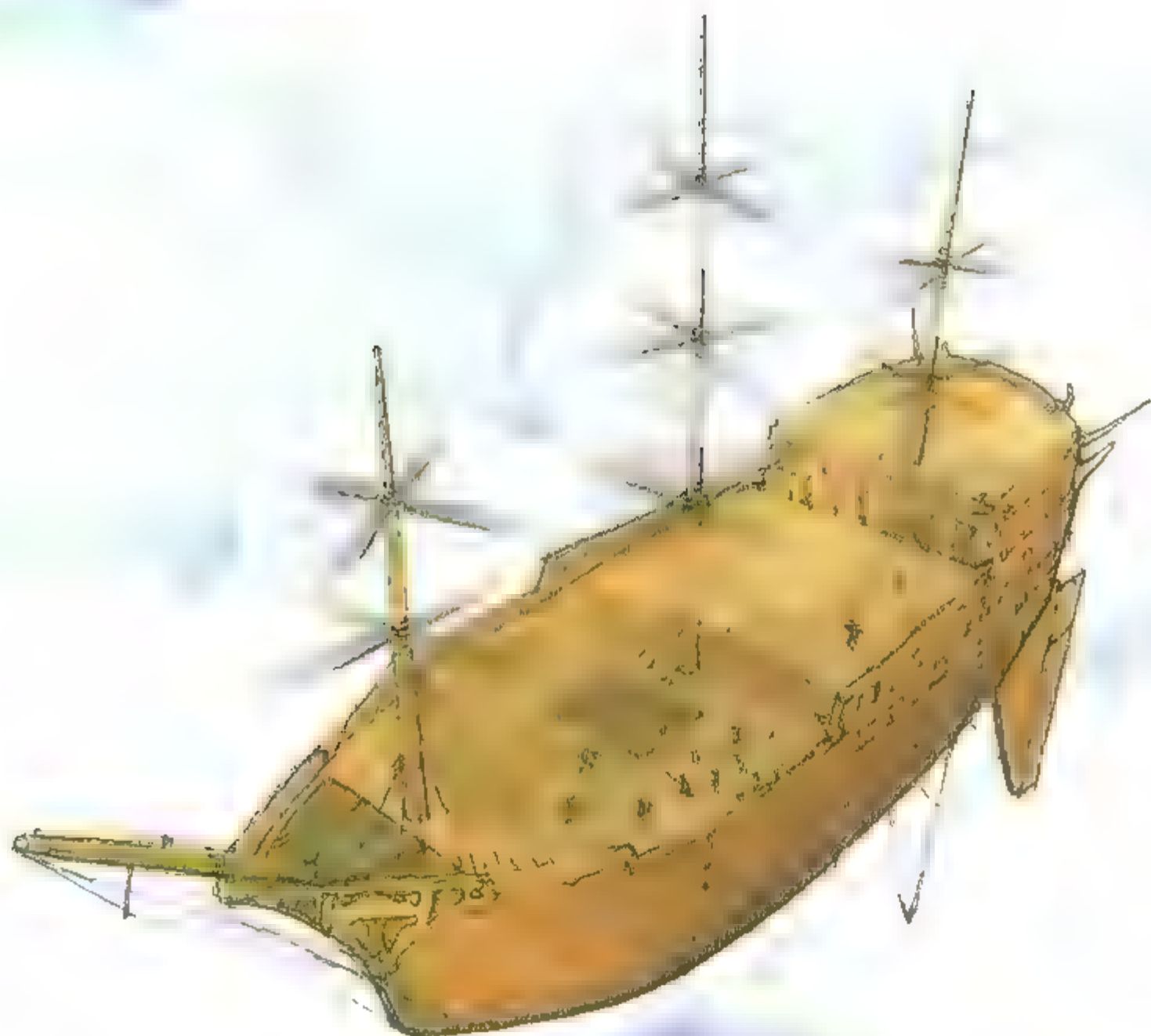
(得)III　毒をもらったら、女の子にそうだん

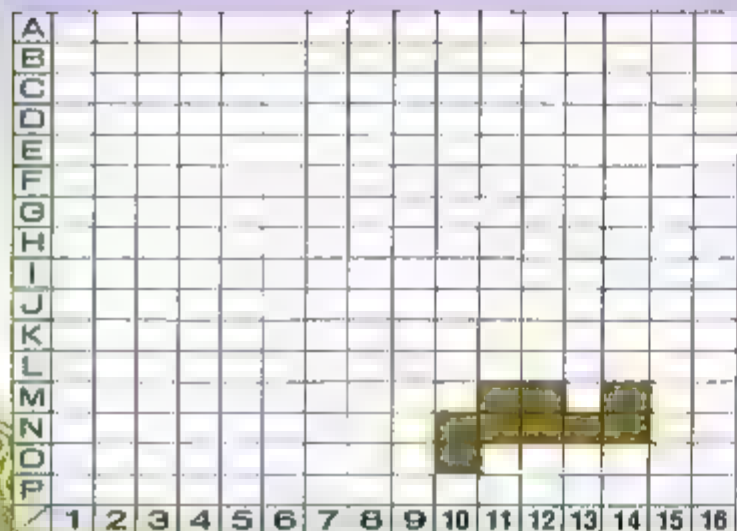
モンスターから毒をもらっちゃった時、どくけしがなかったら…。もしこの時女の子がパーティに加わっていたら、そうだんコマンドを選択しよう。毒の作用でHPが減っちゃう分、女の子が回復してくれちゃう。しかもタダね！

ねえ
治療の魔法
教えてほしい
?
ほしい!

このケアルの書
読んでおくと
いいわ
…それだけ?

フフフ…
処女の生き血…
ん!?

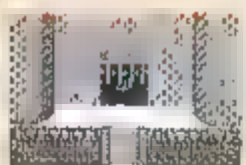
ウ〜〜ン
むずかしい
本だな
くそォ
まだ起きて
やがる
はやく
寝んかいっ

第2章
飛空艇を追え！

ウェンデルの町▶ドワーフの洞窟

目的 シーバに会って話を聞く

ウェンデルについたら、まずシーバに会って女の子とマナの樹の秘密を解き明かそう。シーバは大聖堂にいる。

近道ルート M14▶N14▶N13▶N12▶M12▶M11▶N11▶N10▶010

…ルミード内で取得できるアイテム類&魔法

てつのよろい、ヒール

偉大なる賢者シーバの大聖堂がある

ウェンデルの町

■お店ガイド

[illegible]	軒	10R

[illegible]		[illegible]	
商品	値段(R)	商品	値段(R)
ブロードソード	60	ポーション	40
てつのかぶと	140	どくけし	30
てつのたて	185	めぐすり	60
てつのよろい	315	カギ	15
		マトック	60

マナの加護を受ける人々

沼の洞窟を越えて、深い森に囲まれた聖都ウェンデルにたどりついた2人。ボガードの言葉どおり、ここには偉大なる賢者シーバがいた。女の子の秘密が今解き明かされる。

メッセージ解析

メッセージ 1 マナの樹を崇拝する人々

マナの樹とのゆかり深い都がここウェンデル。この地方の川はすべてマナの樹の根元から湧き出ているらしい。"人も大地もマナの樹に支えられて生きている"ってことを頭のスミにとめておこう。

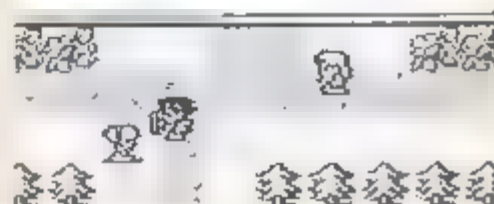
メッセージ 2 旅の男に再会する

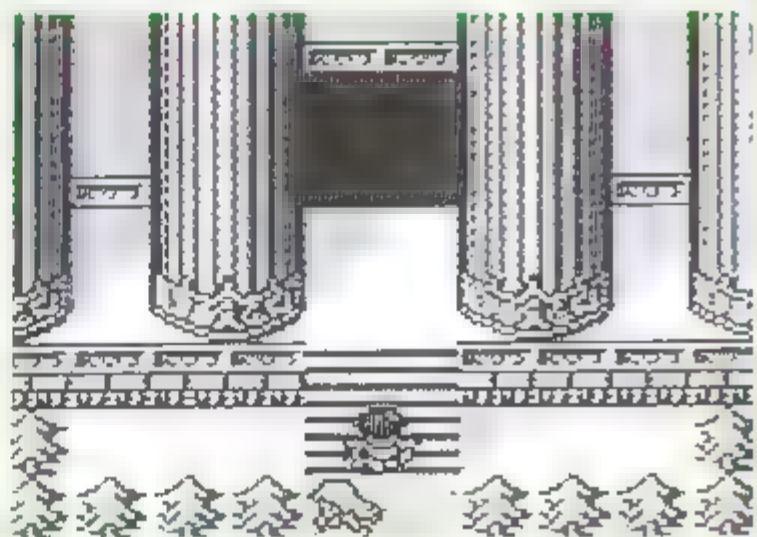
沼の洞窟で主人公を助けてくれた、あの旅の男と再会。彼もウェンデルへやってきていたんだね。女の子とのことを少しからかわれて、照れる主人公。うーん、この旅の男、すごくいいヤツなのかな。

メッセージ 3 冒険好きの子供の話

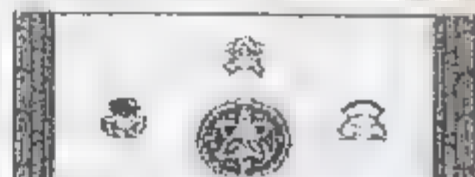
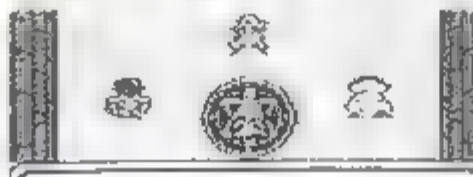
ドワーフの洞窟……今の段階じゃここに行かなきゃならないのかどうかもわからないけど、まぁ、とにかく、ドワーフの洞窟は西にあると。とりあえず、今はコレだけ覚えておこう。

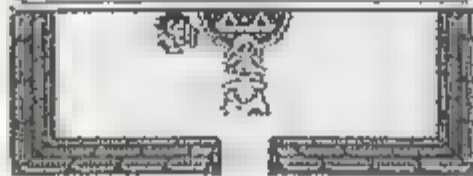
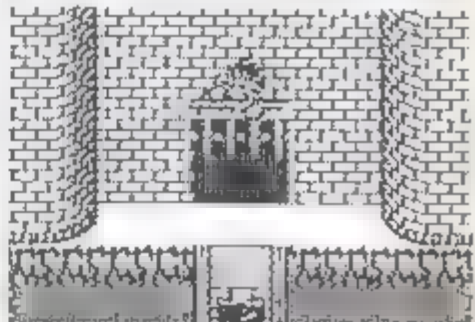
メッセージ 4 賢者シーバの大聖堂

シーバは1000年の長きにわたり生き続けている賢者。そのシーバは、ウェンデルの大聖堂に住んでいる。かつては、同志ボガードとともに戦い、世界に平和をもたらしたという人物だ。必ず会わなきゃね。

★大聖堂は町の北に

豊かな森と水に囲まれた聖都ウェンデル。ウェンデルが"聖なる都"と呼ばれるのは、ここに大聖堂があるからだ。都の北に位置するこの大聖堂は、かつて様々な奇跡を人々に見せたことで、今でもここを訪ずれる旅人が後をたたない。橋を渡ればそこが大聖堂入口。真っすぐ進めば中に入れるよ。

ストーリー展開

ストーリー 1 マナの樹と女の子の秘密

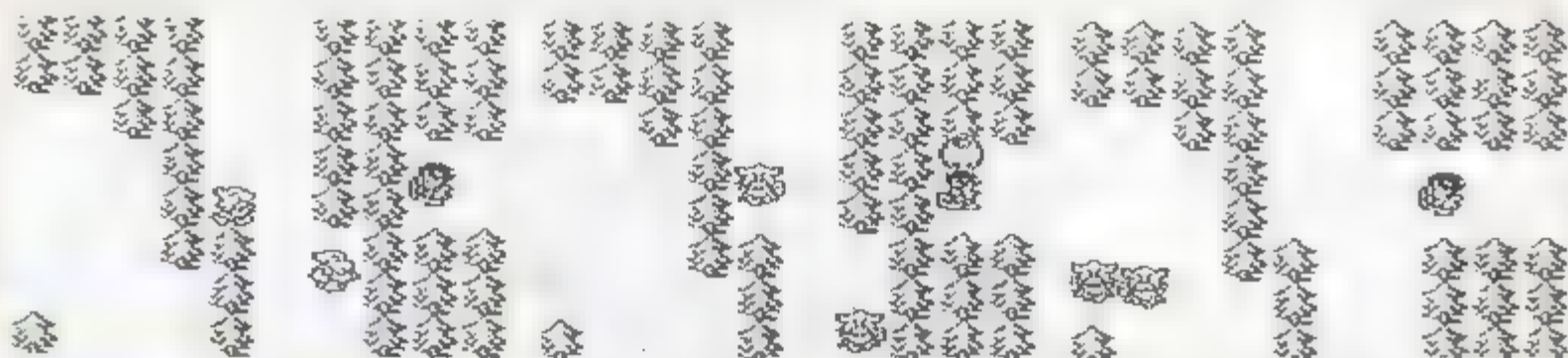
偉大なる賢者シーバに会うと、女の子が首にかけているペンダントを見て、うなずき、魔法陣へといざなう。そして女の子が魔法陣へと乗ると……その奇跡は起こった。女の子のお母さんが空中に現われ、マナの樹の秘密を語り始めたのだ。

ストーリー 2 ジュリアスに女の子をさらわれる

女の子のお母さんの像が消えると、突然爆発音が聞こえ、あの旅の男が女の子を安全な場所へと連れ去る。だが——旅の男の正体は、実はジュリアスだったのだ。街の出入口まで主人公は追ったがジュリアスの術は強大。主人公は気を失った。

ストーリー 3 シーバからヒールの書をもらい、西へ

気がつくと、主人公は魔法陣の部屋にいた。心配そうにのぞき込むシーバ…。どうやらジュリアスは、飛空艇に女の子を乗せて西へ向かったらしい。主人公がジュリアスを追う決意をみせると、シーバはヒールの書を持たせてくれた。

【ウェンデルの町▶ドワーフの洞窟】

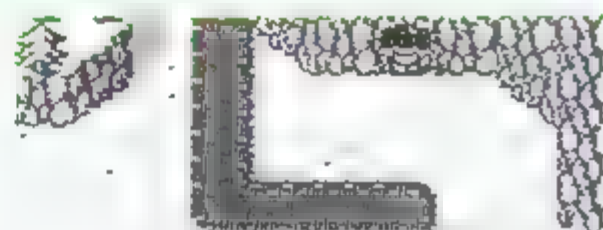
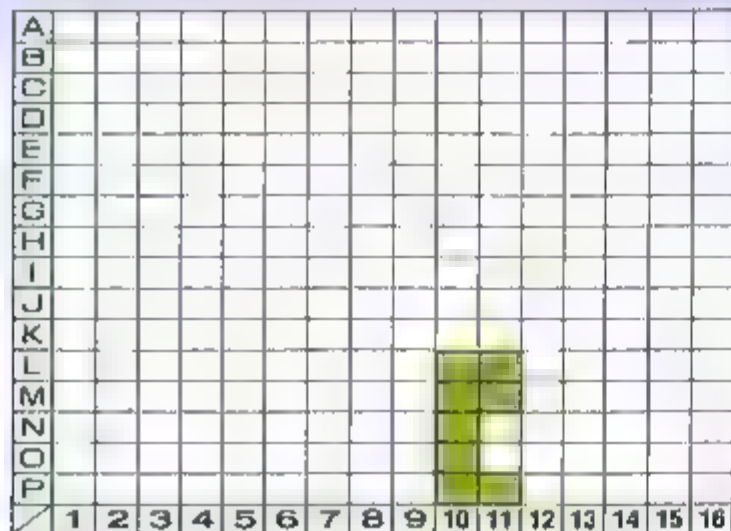
フィールド 1 木を切り倒して道を開く

ウェンデルを出たら、なにしろまず西へ行こう。そしてここで思い出してほしい。ウェンデルの子供が、"西にはドワーフの洞窟がある" といってたことを。どんどん西へ進んでも川が行く手をさえぎって先へ進めなくなるから、まずはドワーフの洞窟へ行って手掛かりを捜すんだ。ただ、西へ少し進むと、木がジャマになって進めなくなる。こんな時は沼の入口の小屋で買ったバトルアックスで木を切り倒しちゃおう。切り株が残らない木もあるからね。

フィールド 2 ここまで来たらドワーフの洞窟はすぐそこ

さらに西へ西へ。ウェンデルを出た所から、4画面分そうやって西へ進んでいくと、右の写真のようなエリアに出るから、今度は川と岩山にはさまれた道を南へ進もう。そこに、ドワーフの洞窟の入口が口を開けている。まずは入ってみよう。

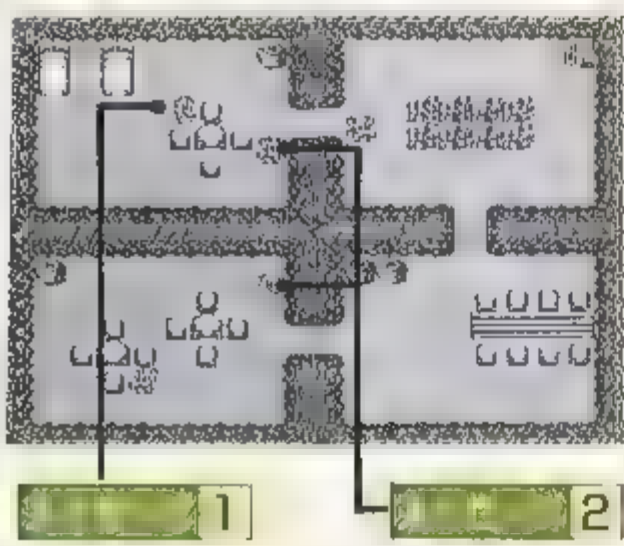
出現モンスター	キラービー、オーク、デスクラブ

★北にある洞窟にはまだ入れない

ドワーフの洞窟に北には、もうひとつの洞窟、ガイアの洞窟がある。ここから行く手をさえぎる川を越えてさらに西へ行けそうなんだけど、入ろうとすると…「くわァー、ペッ！」!!!!　ナントこの洞窟は巨大な生き物みたいなんだ。そして、洞窟の入口がこの生き物の口。こりゃ何か対策を考えないとこれより西へは進めそうもないね。

ドワーフの洞窟▸禁断の廃坑

目的　南の小屋でサビトレールを入手する

ドワーフの洞窟で情報を集めると
ガイアの洞窟に入るには北の廃坑へ
行かなければならないらしい。
そしてその北の廃坑(はいこう)のトロッコに
乗るには南の小屋のサビトレールが
必要になりそう。まずは南の小屋だね。

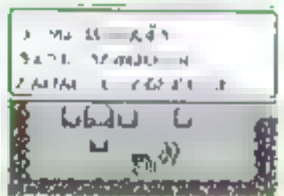
O10▸P10▸P11▸O11▸N10▸M10▸M11▸L11▸L10

サビトレール

■お店ガイド　0軒　0R

陽気なドワーフたち

ウェンデルでシーバと別れた主人公は、まず西にあるドワーフの洞窟を訪れる。ドワーフは陽気な種族。仲間のワッツもそんな1人で北の廃坑(はいこう)まで探険に行ってるらしい。

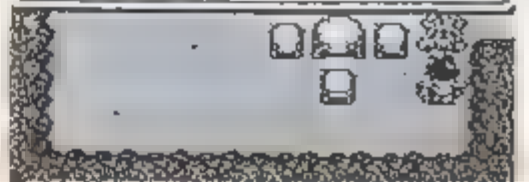
★ドワーフのワッツは冒険好き

ドワーフの1人、ワッツは、とっても冒険好きらしい。子供のころから北の廃坑(はいこう)で遊んでたみたいだから、中のことは詳しそうだね。

メッセージ解析

メッセージ1　北にある廃坑と南の小屋の情報

北にある廃坑(はいこう)にはトロッコがあるらしい。でも、そのトロッコも今はサビついて動かない。それじゃ動くようにしなきゃね。で、動くようにするには、"サビトレール"一発。なんでも南の道具屋にそれが売ってるそうだから、後で買いに行こうね。

メッセージ2　ガイアの洞窟についての情報

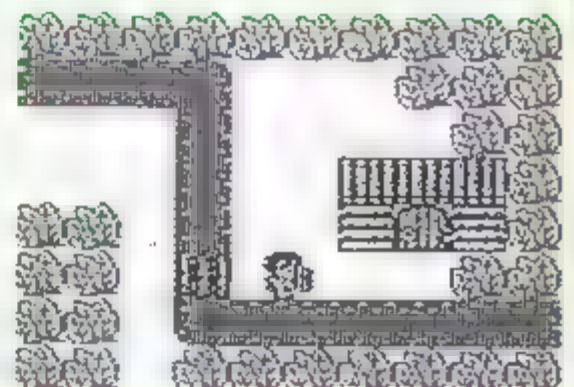
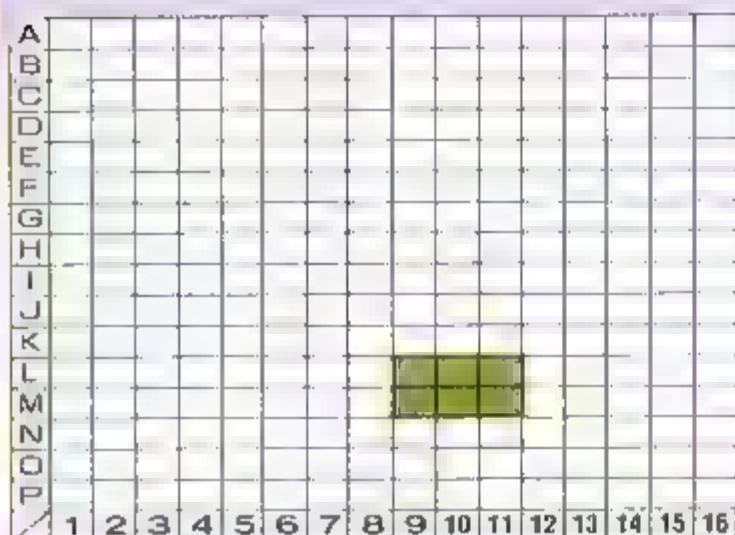
北にあった、あの"くわァー、ペッ!"の洞窟は、古代の怪物が化石になった洞窟だったんだね。で、この怪物、ミスリルが好物なんだって。ミスリルといえば、北の廃坑がその産地。これはもう、北の廃坑(はいこう)へ行ってミスリルを捜すっきゃないね。

【ドワーフの洞窟▶南の小屋】

フィールド1　南の小屋にサビトレールを買いに行く

南の小屋は、ドワーフの洞窟からいったん北へ向かい、チェーンフレイルで川を渡ってから南にズンズン進むとある。サビトレールは必ず買っておこう。

出現モンスター	オーク、デスクラブ

★禁断の廃坑の近くには宿屋がある

ドワーフの洞窟の北の廃坑(はいこう)ー　禁断の廃坑の近くにはフィールド上に宿屋がある。バトルアックスで木を切り倒しながら北へ進めば、ホント、目と鼻の先。禁断の廃坑(はいこう)にはすごく手強い敵がウヨウヨしてるから、HP(ヒットポイント)やMP(マジックポイント)が減ったら、ぜひとも寄っておきたいね。

禁断の廃坑▸ガイアの洞窟

目的 ミスリル製の武器・防具を買う

サビトレールでサビついたトロッコを動かして、禁断の廃坑をまず探索。ワッツと出会ったら協力しあってミスリルを一緒に探そう。そうすればワッツがミスリル製品を作ってくれる。コレを買ってガイアの洞窟を目指そう。

近道ルート L10▸L11▸M11▸M10▸M9▸L9

ルート内で取得できるアイテム類&魔法

ミスリル、ミスリルブレード、ミスリルのよろい、ミスリルのたて

ミスリルの産地

禁断の廃坑

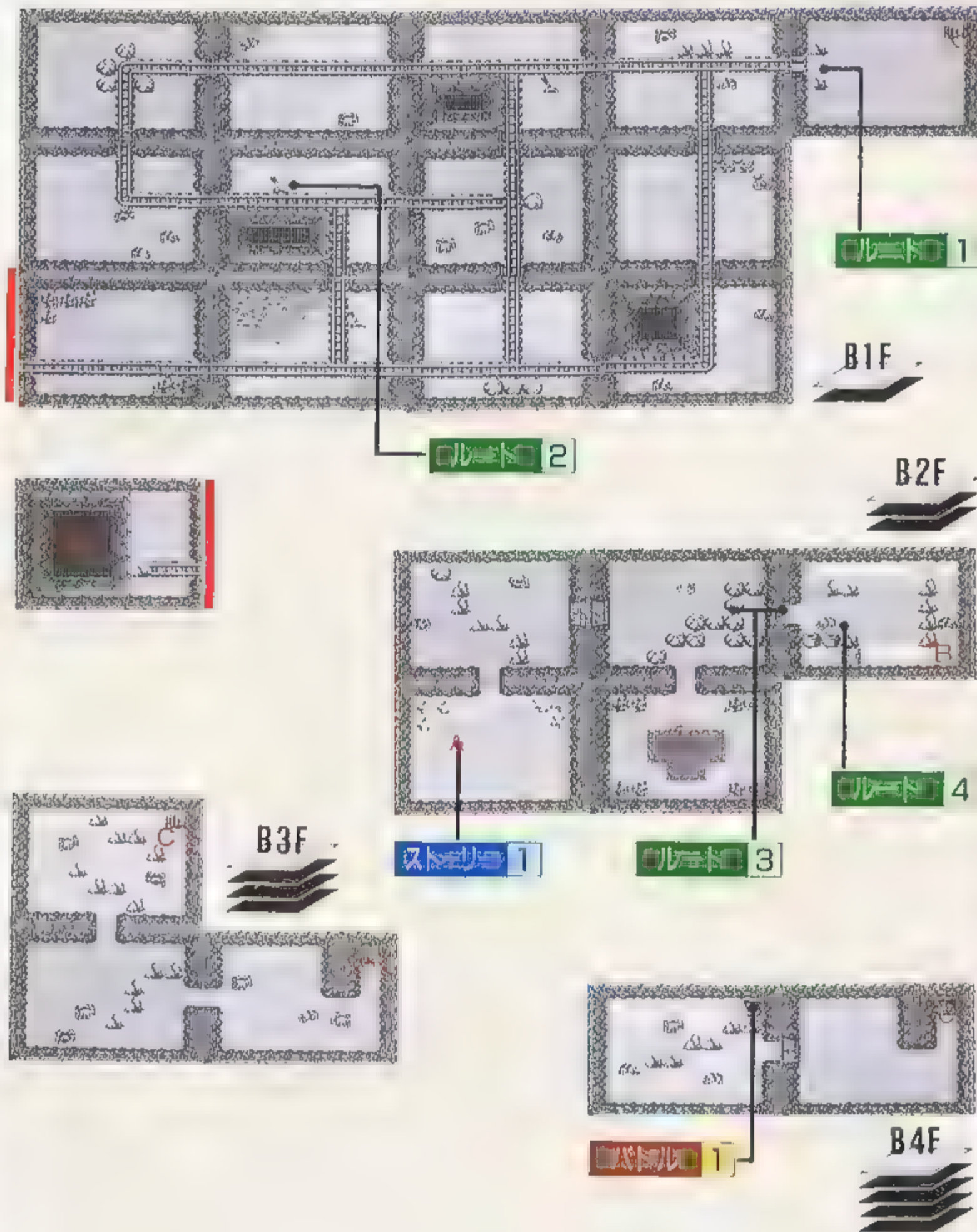
武器	チェーンフレイル
兜	てつのかぶと
鎧	てつのよろい
盾	てつのたて

マトック	カギ
5	0

ミスリル

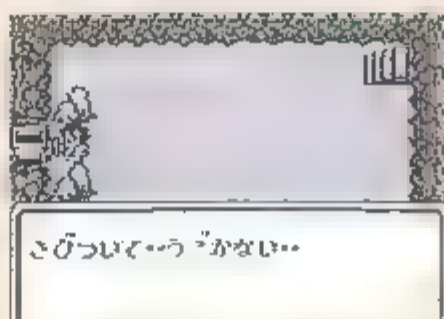
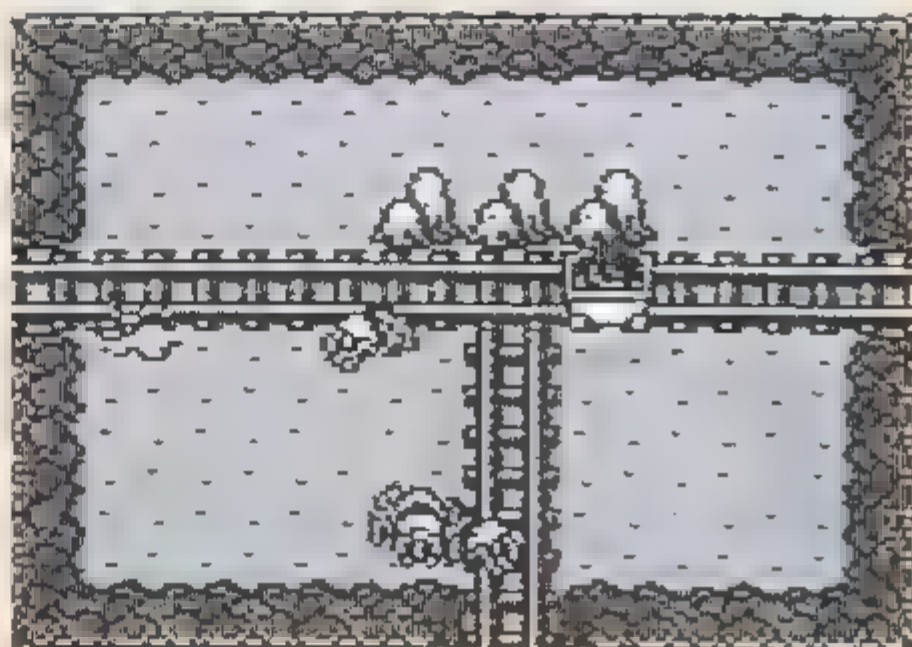
廃坑内でトロッコに乗る

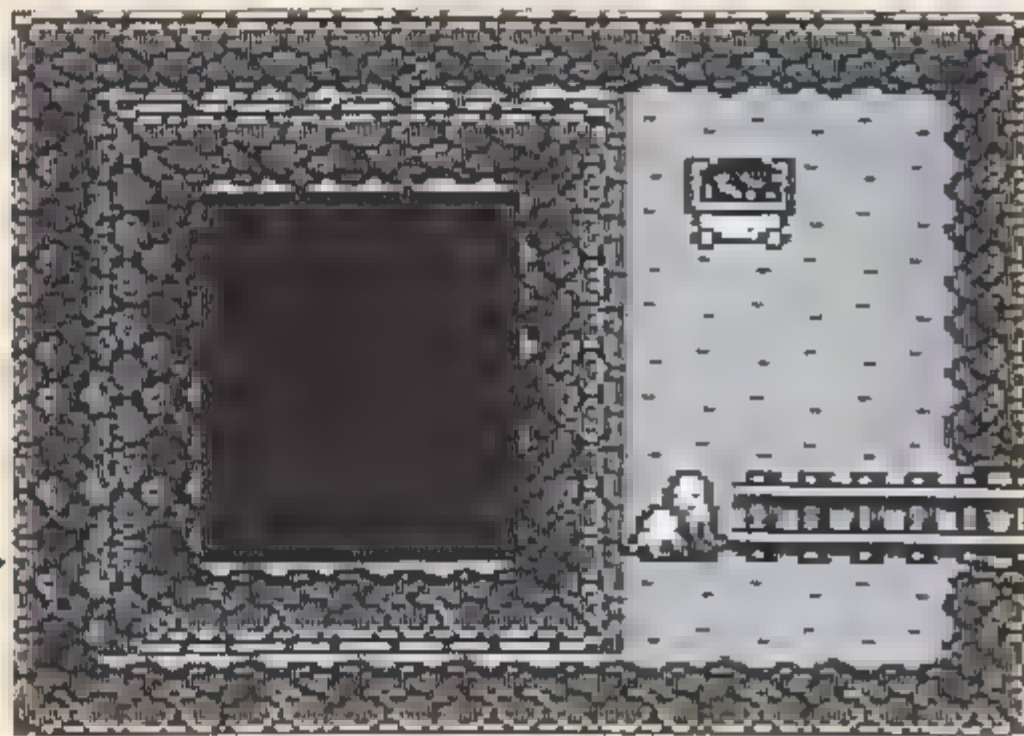
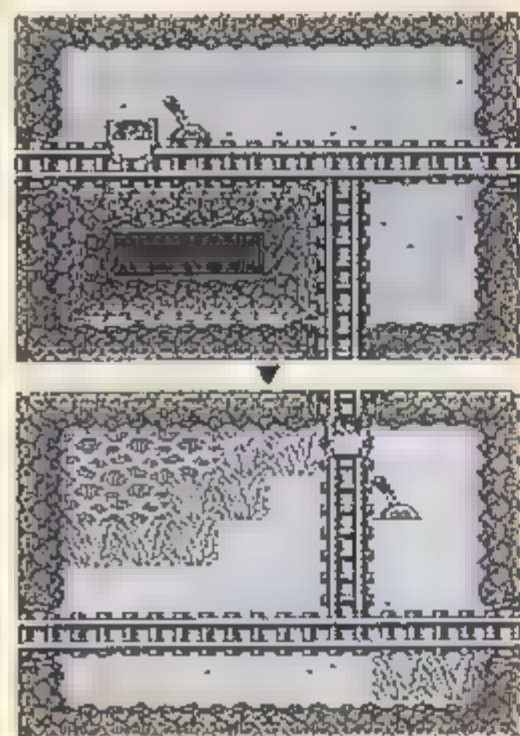
南の小屋の道具屋で買い物をすませた主人公は、禁断の廃坑(はいこう)を目指す。廃坑(はいこう)内に入ると、ドワーフの言葉どおりサビトレールが役に立ち、トロッコが動き出した。が、トロッコは同じ所を回ってるだけ。中には毒を持つ敵もいて、HP(ヒットポイント)をどんどん奪われてしまう!! 傷つきながらも線路ワキへ目を走らせると──ポイントだ!! コレさえ切り替えれば違う路線へと進めるハズ。タイミングを合わせて、エイッ! やった、成功だ!! ところが──。トロッコは軌道を外れ、漆黒(しっこく)の闇(やみ)の中へと落ちていってしまったのだった……。

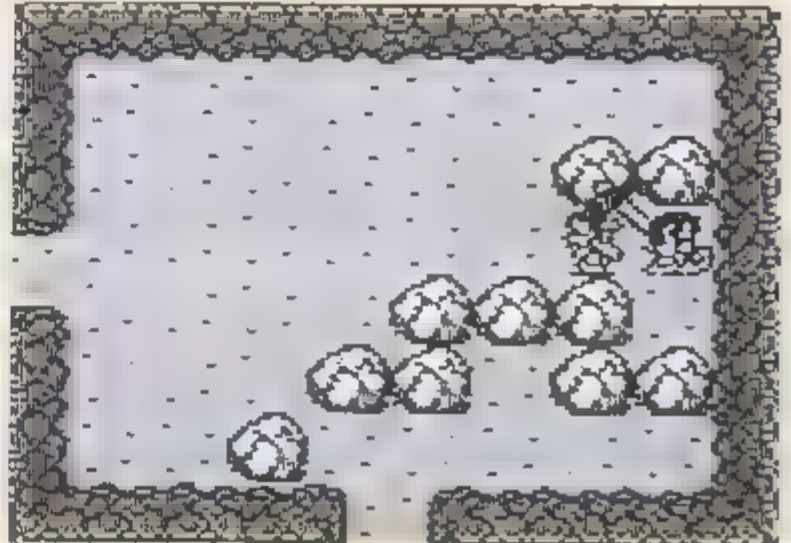
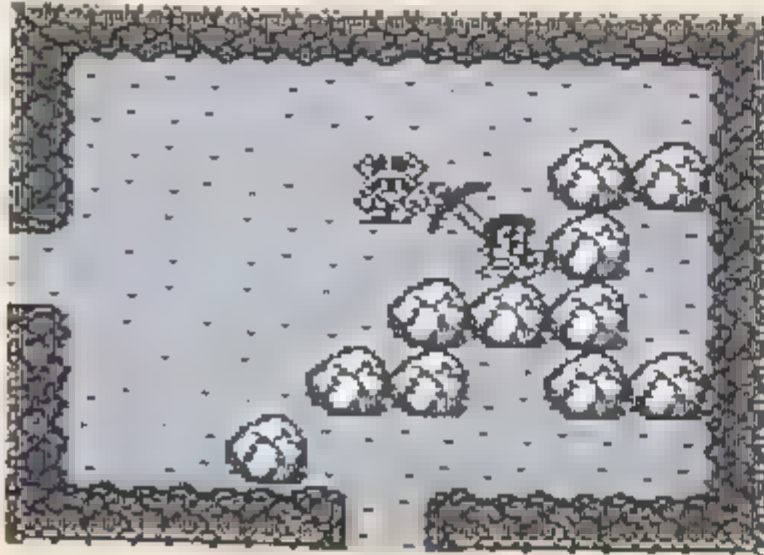
ダンジョンMAP

●出現モンスター　ミミック、ラスター、タランチュラ、ウェアラット

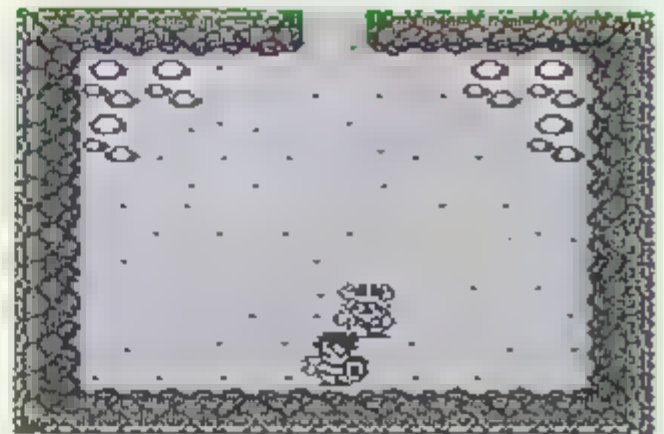
ルート開拓

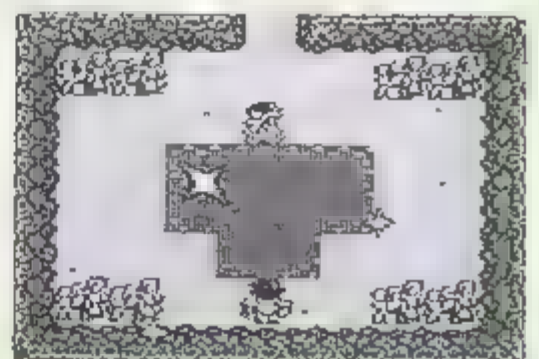
ルート 1 トロッコに乗る

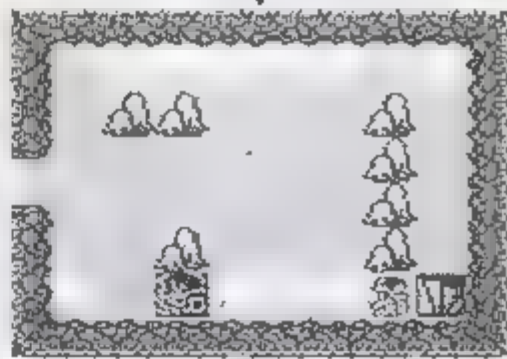
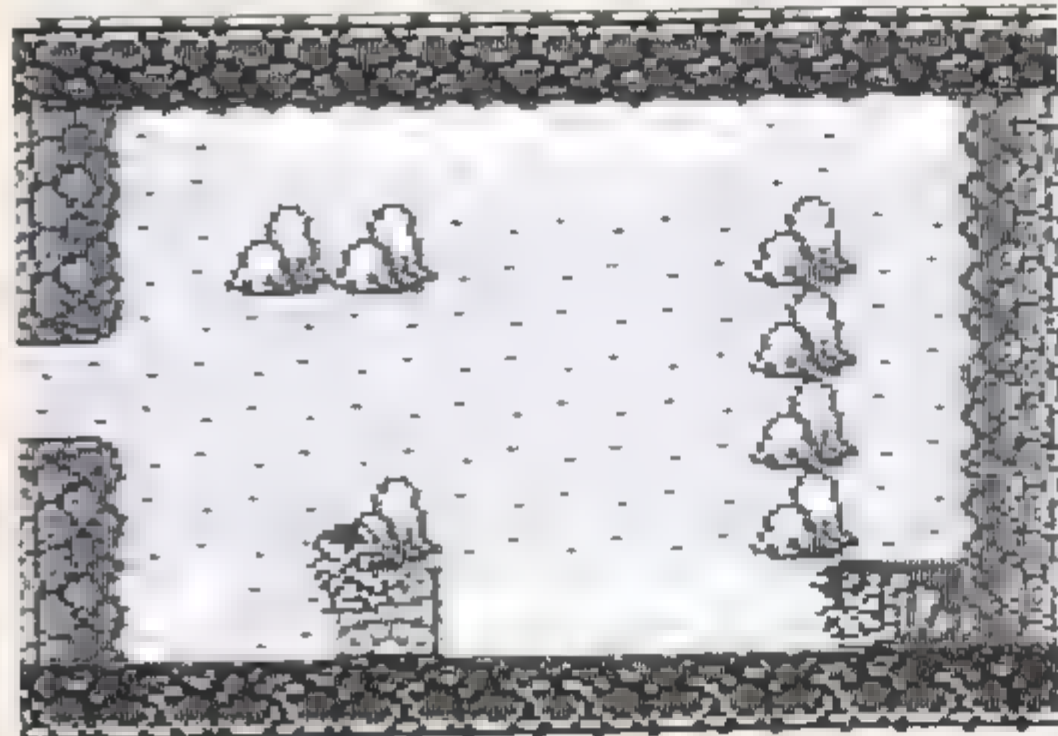
禁断の廃坑(はいこう)の中に入ると、トロッコが1台。近付いて押してみてもサビついていて動かない。ここで、サビトレールの登場となるわけだ。このサビトレールは、サビをきれいに落としてくれるケミカル用品。トロッコにも使ってやれば、一瞬にしてサビが取れちゃうんだ。ただし、トロッコはサビが落ちるといきなり主人公を乗せて走り出しちゃう。走り出したが最後、後もどりできないから用意万端にね。

ルート 2 ポイントを切り替える

トロッコは走り出すと線路の上をグルグル回る。何もしないと、永久に同じ所を回ってるだけだ。ただ、線路には3カ所にポイントがある。そのうちの2カ所を武器で切り替えてやれば、線路の軌道(きどう)を変えてやれるんだ。

ルート 3 マトックで岩を壊し壁を壊す

ダンジョンを進んでいくと、岩がゴロゴロと並んでる部屋に出る。ここから先に進むには、まず右の岩をマトックで壊した後、さらにその右の壁を壊してやれば通路が現れる。マトックはここだけで2回使っちゃうね。

★出口のないダンジョンだから装備は万全に

ジツはこの禁断の廃坑、出口がない。トロッコにサビトレールを使った瞬間から、ミスリルを手に入れるまではフィールドに出ることができないんだ。だからこそ、準備は万全にしておきたい。ＨＰやＭＰはフルの状態、ポーションなどの回復系アイテムのほかに、マトックももしものことを考えて２セットぐらいは用意しておこう。また、毒を持ったモンスターも多いから、毒消しも２セットは最低持っていきたいところ。また、アイテムが底をついちゃって、どーにもならなくなっちゃった時のことも考えて、禁断の廃坑に入る前にセーブしておくぐらいの気持ちも大切。装備も最強にしておこう。

★回復は回復の泉でOK

岩がゴロゴロしている部屋の下の部屋には回復の泉がある。やっぱりマトックを使って、岩を壊し、下の部屋へ行けば泉がある。この泉の下の出っぱった所で、主人公を上に押し上げればＨＰとＭＰがフル回復するよ。

ルート 4 ツボを壊してスイッチ床に乗る

壁を壊して次の部屋に入った所がここ。白く光った床は、すべる床。ここに乗ると、主人公はツツツーっとすべってっちゃう。だから、スイッチ床に乗るためには、ツボをマトックで壊して、すべる床に乗らないようにしなきゃね。で、下り階段が出る、と。

ストーリー展開

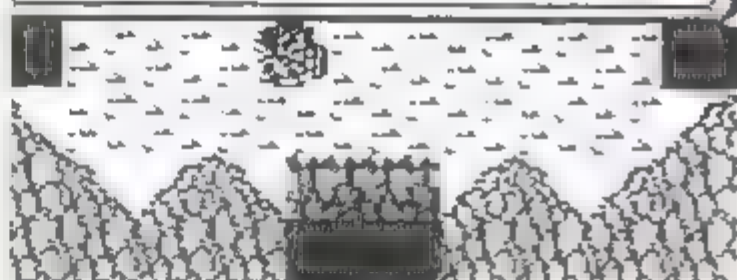
ストーリー 1 冒険好きなワッツとの出会い

トロッコに乗ったまま、行き止まりの岩にぶつかって吹っ飛んでしまった主人公は、すさまじい衝撃で意識を失ってしまう。数分、あるいは数時間してから気が付くと、見知らぬドワーフがのぞき込んでる。ドワーフの洞窟でウワサされてたワッツに違いない。ワッツなら、小供のころからこの廃坑で遊んでたから、きっと内部については詳しいだろう。ワッツも一緒に行こうよ、といってくれて2人は協力しながらミスリルを捜すことになった。やっぱり1人より2人のほうがいいもんね。

ワッツ「けんしさんも　ミスリルを
さがしてるの？いっしょに　いこうよ
やまわけ　やまわけ！

ストーリー 2 ミスリルを手に入れる

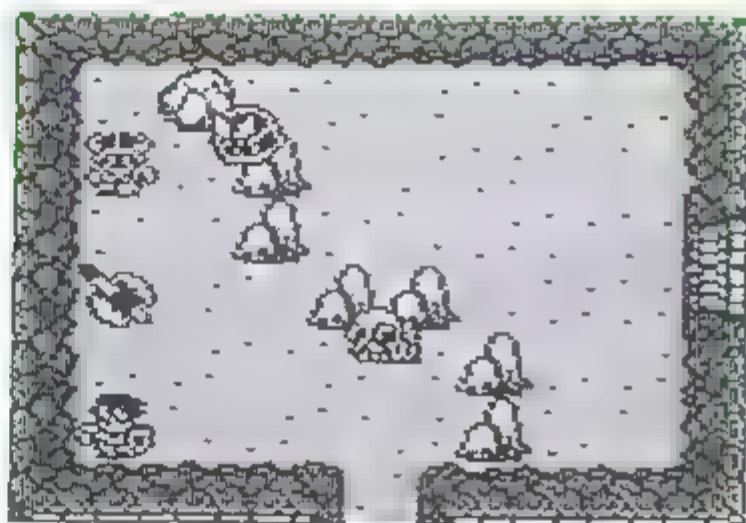
廃坑内の様々なワナをクリアしながら、2人は奥へ奥へと進んだ。いくつかの階段を下っていくと――ガケを降りるつるがあり、その下にアンクヘッグがいた!! ワッツと協力しながら、なんとかコイツを倒すと、そこにはミスリルが…。やったぜ!!

ミスリルをてにいれた

ストーリー 3 ワッツと別れる

ミスリルを手に入れた2人は、フィールドへともどってきた。ワッツは、先にドワーフの洞窟へ帰って、ミスリルの道具を作るという。そうすれば、ミスリルが大好物なガイアの洞窟も通れるようになるのだ。主人公もすぐにワッツを追ってドワーフの洞窟へ――。

ワッツ「ぼく さきに かえって
ミスリルの どうぐを つくるよ

★ワッツのそうだんコマンド

禁断の廃坑でアイテムがなくなっちゃったら ホントのことというと、ジツはワッツに相談すれば、色々な道具を売ってくれるんだ。まずハイポーション・160ルク、どくけし・30ルク、めぐすり・60ルク、きんのはり・90ルク、モグラのひげ・120ルク、カギ・15ルク、マトック・60ルク ―といったところ。ただ、いくら相手がワッツでもやっぱり金がなきゃダメ。だから、廃坑に入る前に、準備を整えておく という基本は変わらない。もしもの時はワッツに頼ろう。

バトル 1 アンクヘッグとの戦闘

巨大なムカデの化物だ。メチャクチャ長いその体を、グルグルさせながら襲いかかってくる。しかも、こちらからの攻撃は頭以外無効。だから狙いをさだめるのがなかなか難しい。意味なくバシバシやらないで、頭に必殺の一撃をかまそう。

●テクニカルデータ

- ●最大ＨＰ／448
- ●攻撃力　33
- ●防御力／12－10
- ●ルク／150
- ●経験値／44
- ●アイテム／ミスリル

ベストウェポン	チェーンフレイル
ベストマジック	ファイア

特徴	太古の昔より生存しているムカデの一種。体長10メートルとも20メートルともいわれる巨大なモンスターだ。ぐるぐると円を描くように獲物を追いつめ、その硬い体でしめ殺す。弱点は唯一頭部にある。

ドワーフの洞窟 AGAIN

ストーリー 1 ワッツからミスリル製品を買う

ドワーフの洞窟へともどってきた主人公。中にいるドワーフたちの話によると、ワッツが帰ってきて、ミスリルで道具を作ってるらしい。さっそくワッツに会いにいくとミスリル製の鎧、盾、剣を売ってくれた。コレでやっとガイアの洞窟へ入れそうだ。

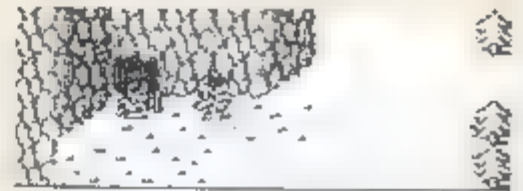
ミスリルのよろい	700ルク
ミスリルのたて	505ルク
ミスリルブレード	562ルク

かう
うる
でる

2854ルク

【禁断の廃坑►ドワーフの洞窟►ガイアの洞窟】

フィールド 1　ワッツに会いにドワーフの洞窟へ

ワッツはミスリルを手に入れると、1人で先にドワーフの洞窟へと帰ってしまう。ミスリルで色々な道具を作る為にだ。それなら、ワッツの後を追ってドワーフの洞窟へと行かなきゃね。なにしろミスリルのために禁断の廃坑（はいこう）に行ったんだから。

フィールド 2　ミスリル製品を装備してガイアの洞窟へ

ガイアの洞窟に入りたいなら、ミスリル製品を1つでもいいから装備すること。持ってるだけじゃ前みたいに"カァー、ペッ！"されちゃうよ。

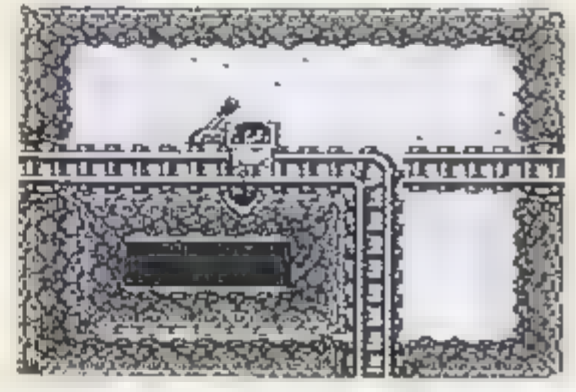
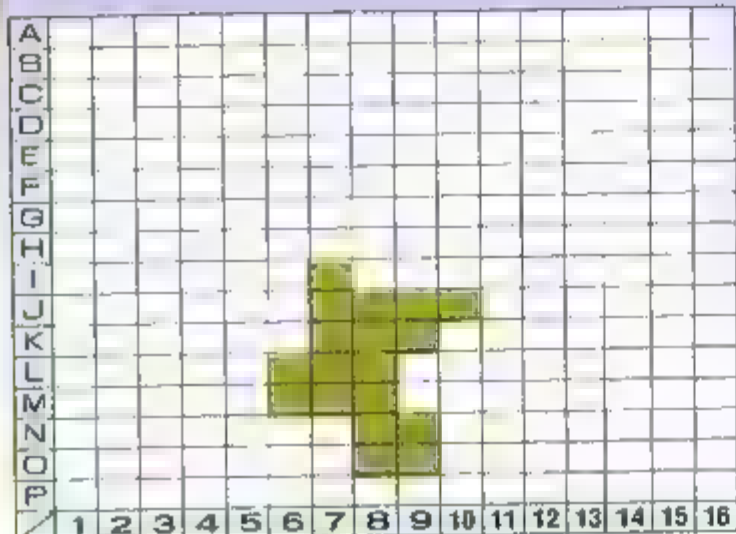
出現モンスター　キラービー、デスクラブ、オーク

㊢情報
戦士達へ贈るAtoZ

㊢I　ポイント切り替えは"くさりがま"がベスト

禁断の廃坑（はいこう）でトロッコに乗った後、線路のポイントを切り替えなきゃならない。ただ、このポイント切り替え、タイミングがけっこう難しくて、グルグル回ってる間に力つきちゃった人もけっこういるんじゃないかな。ポイントは前述したとおり、武器で切り替えるんだけど、その時、1番うまくいくのが—くさりがま。ポイントのチョイ手前で振ってやればOKだよ。

チェーンフレイル	ブロンズのかぶと
こうげき　23	ブロンズアーマ
ぼうぎょ　28	ブロンズのたて

バトルアックス　くさりがま
ブロードソード

ガイアの洞窟▶グランスの飛空艇

目的　ガイアの洞窟を抜ける

ミスリル製品を手に入れたら
まずガイアの洞窟を抜けよう。
洞窟を抜けると、ボガードと再会。
今度はボガードとパーティを組んで
北を目指すことになる。
ジュリアスの飛空艇を追うのだ!!

N9▶O9▶O8▶N8▶M8▶M7▶M6▶L6▶L7▶L8▶K8▶
K9▶J9▶J10▶J9▶J8▶K8▶K7▶J7▶I7

ルート内で取得できるアイテム類&魔法　なし

ENTRANCE

【N9】

古代の怪物が化石となってできた

ガイアの洞窟

BOSS　なし

武器	ミスリルブレード
兜	てつのかぶと
鎧	ミスリルのよろい
盾	ミスリルのたて

マトック	カギ
0こ	0こ

なし

ガイアの洞窟を抜けると……

ミスリル製品を装備して、ガイアの洞窟に進入した主人公。洞窟内は意外に小さく、すぐに抜けられた。すると、後ろから声を掛けてくる老人が——ボガードだ！　どうやらボガードは飛空艇の行くえを探っていたようなのだ。

★湖畔へ向かう途中には
宿屋と道具屋が

飛空艇が停泊してる湖畔の途中には宿屋と道具屋が。

ダンジョンMAP

●出現モンスター　ミミック
ラスター
タランチュラ

ルート開拓

ルート 1 突然閉るドアを開く

突然閉まるドア。ここは4つの像に挟まれた通路を下から上がるとドアが開く。で、後もどりすればOK。

ストーリー展開

ストーリー 1 ボガードとの再会

ガイアの洞窟を抜けると聞き覚えのある声で呼びとめられた。ボガードだ。ボガードの話によると、飛空艇は補給のために北の湖に停泊してるらしい。急げ!!

【ガイアの洞窟→グランスの飛空艇】

フィールド 1 武器の特殊効果を利用して移動

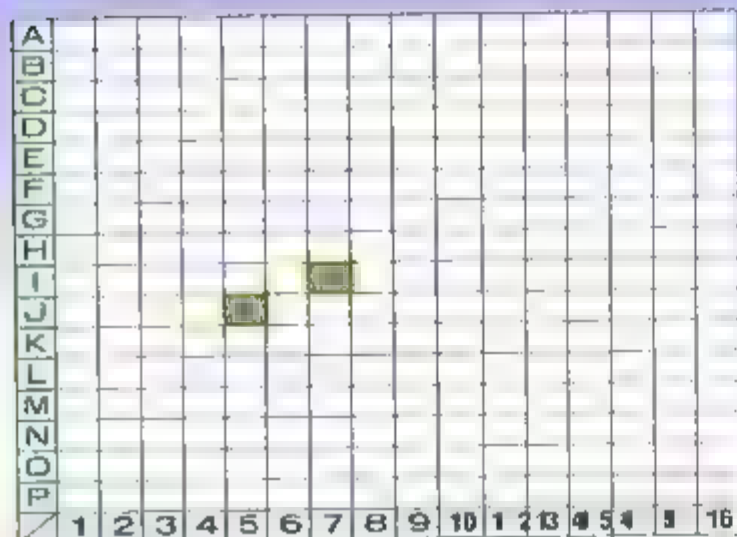
飛空艇にたどりつくには、バトルアックスで木を切り倒し、チェーンフレイルでの移動が必要。もうひと息だ。

出現モンスター

テスクラブ、ウェアウルフ、サハギン、ポルキュパイン、マンドレイク、ガスクラウド

★ボガードの相談コマンド

ボガードにそうだんすると、武器のMAX(マックス)攻撃について教えてくれるよ。

グランスの飛空艇►メノスの村

目的　女の子からペンダントを受け取る

ボガードとともに飛空艇に
乗り込んだら、
様々なワナをクリアしながら
ジュリアスの素性を乗員たちから
聞き出そう。そして捕われの
女の子をなんとか捜し出すのだ!

I7►J5

マナのペンダント

ENTRANCE
【I7】

ジュリアスが総指揮をとる
グランスの飛空艇

なし

武器	ミスリルプレート
兜	ミスリルのかぶと
鎧	ミスリルのよろい
盾	ミスリルのたて

マトック	カギ
0こ	2こ

マナのペンダント

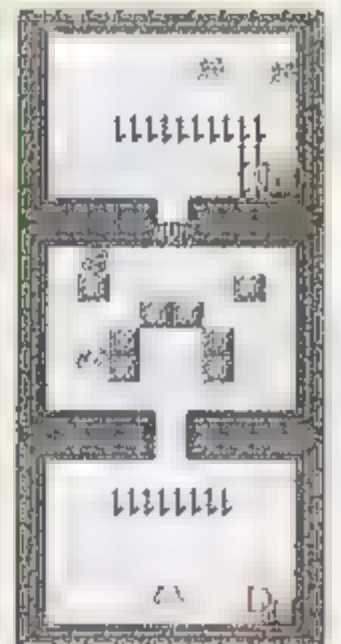
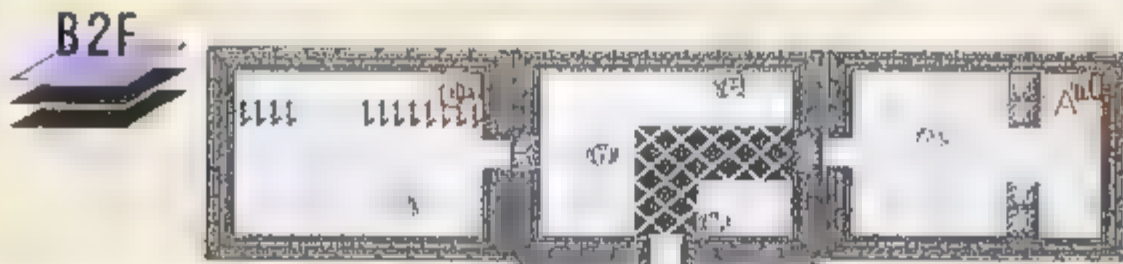
飛空艇潜入は成功したが‥‥

飛空艇潜入に成功した主人公とボガードは、乗員になりすまして内部を探索する。だが、時間は刻々と過ぎていき、飛空艇のエンジンが始動してしまう! 早く、早く女の子を救わねば!!

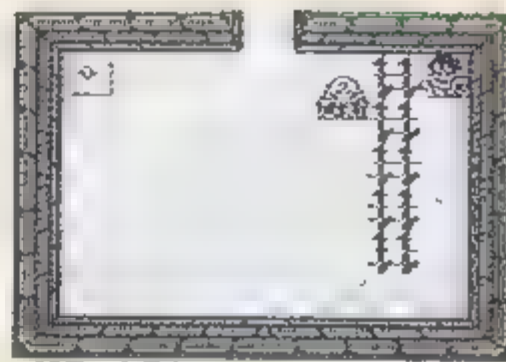
★マトックを使って近道を

ツボが縦にズラリと並んだ部屋。ここでは、マトックでツボを壊して上り階段へと進めば、だいぶルートを短縮できる。まあ、ぐるーっと回れば、下の下り階段から出てこれるんだけどね

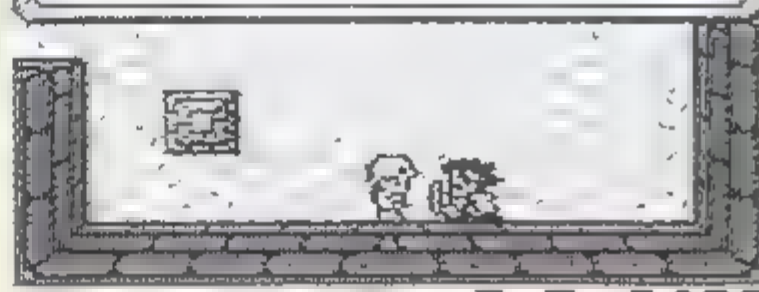
ダンジョンMAP

B1F
B2F
B3F
B2F
B1F
●出現モンスター
グリーンスライム
スケルトン
ローパー
ゾンビ
ウェアラット
パンプキンボム
ブラッドアウル
ガスクラウド
オーク
ウェアウルフ
アイスパイ
ゴースト

ルート開拓

ルート 1 スイッチ床にのって左側の柵を消す

ウェアウルフの大群がいる部屋。ここでは最初に右上のスイッチ床に乗って左側の柵を消してから、今度は左上のスイッチ床に乗る。そうすれば、右下に下り階段が現れるハズ。ただ、ウェアウルフもこれだけいるとちょっとやっかい。HP（ヒットポイント）の残量注意ね。

メッセージ解析

メッセージ 1 魔道師ジュリアスの素性

魔道師ジュリアス——その素性をここで少しだけ知ることができる。なんと、ジュリアスは捨て子だったのだ！ しかも、その子供だったジュリアスを発見したのが、シャドウナイトだったわけだ。ただ、ここで1番注目しておいてほしいのはジュリアスが捨てられていた場所。必ず覚えておこう。

メッセージ 2 女の子の情報

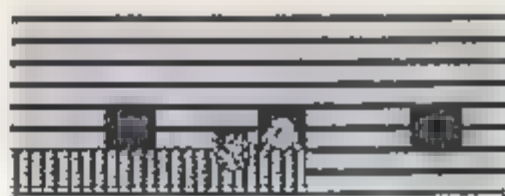
やっぱり、女の子はこの飛空艇の中に捕えられていたのだ。女の子の救出にここで失敗すれば、飛空艇はそのままグランス城へと飛び、よりいっそう救出が難しくなっちゃう。女の子が捕われている独房をなんとか早く捜し出さなきゃね。

ストーリー展開

ストーリー1　女の子との再会

迷路のようになった船内をボガードと探索していると、主人公は独房をみつけた。そしてその中にいたのは――あの女の子だ!!　やっと再会して喜ぶ2人をせかすボガード。早くしないと船が出てしまう。主人公は単身、窓からの救出をするために外へ――。

ストーリー2　ジュリアスに追いつめられる

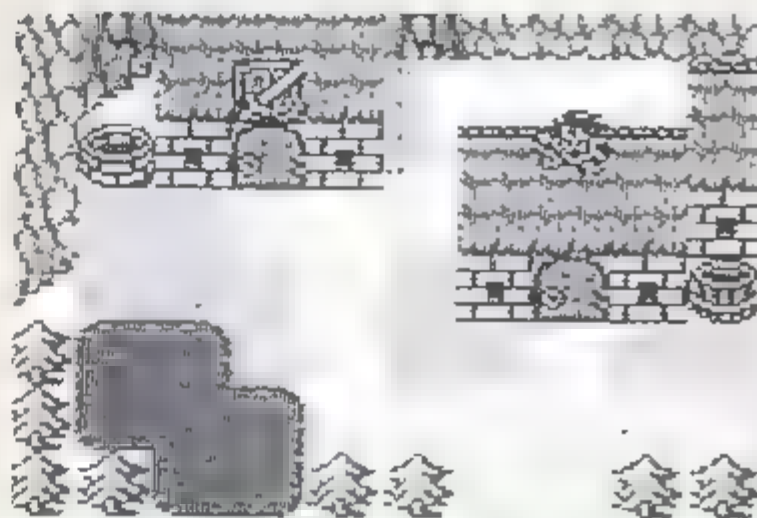
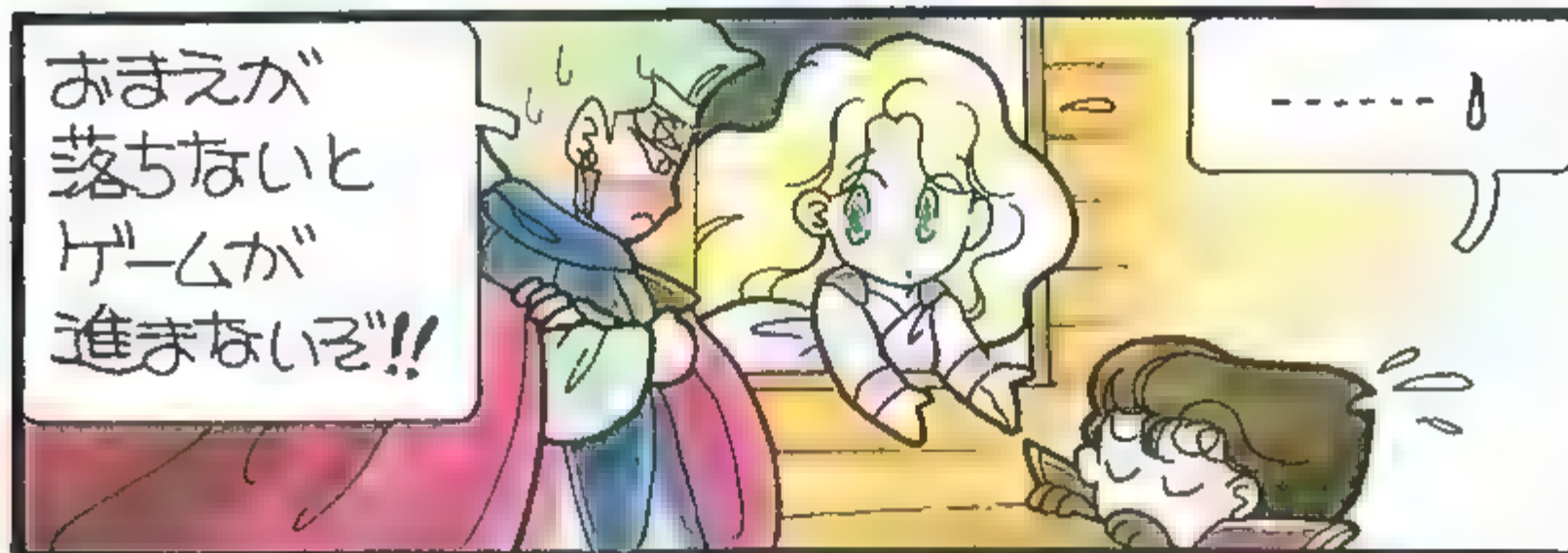
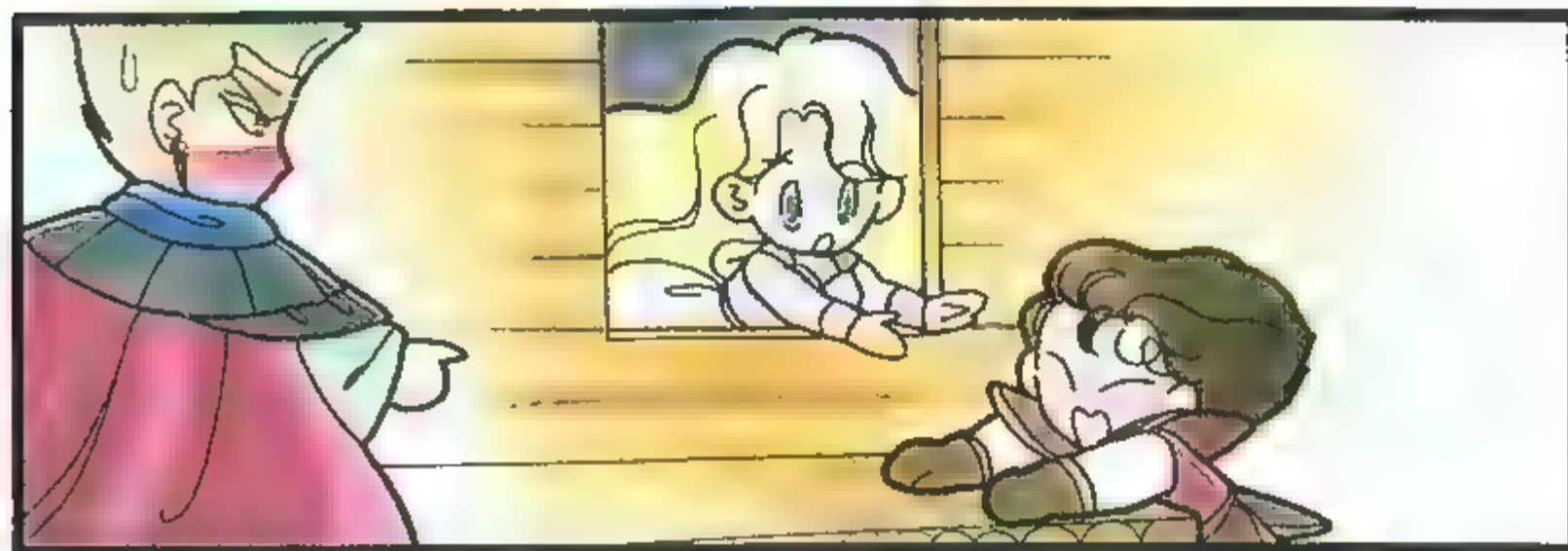
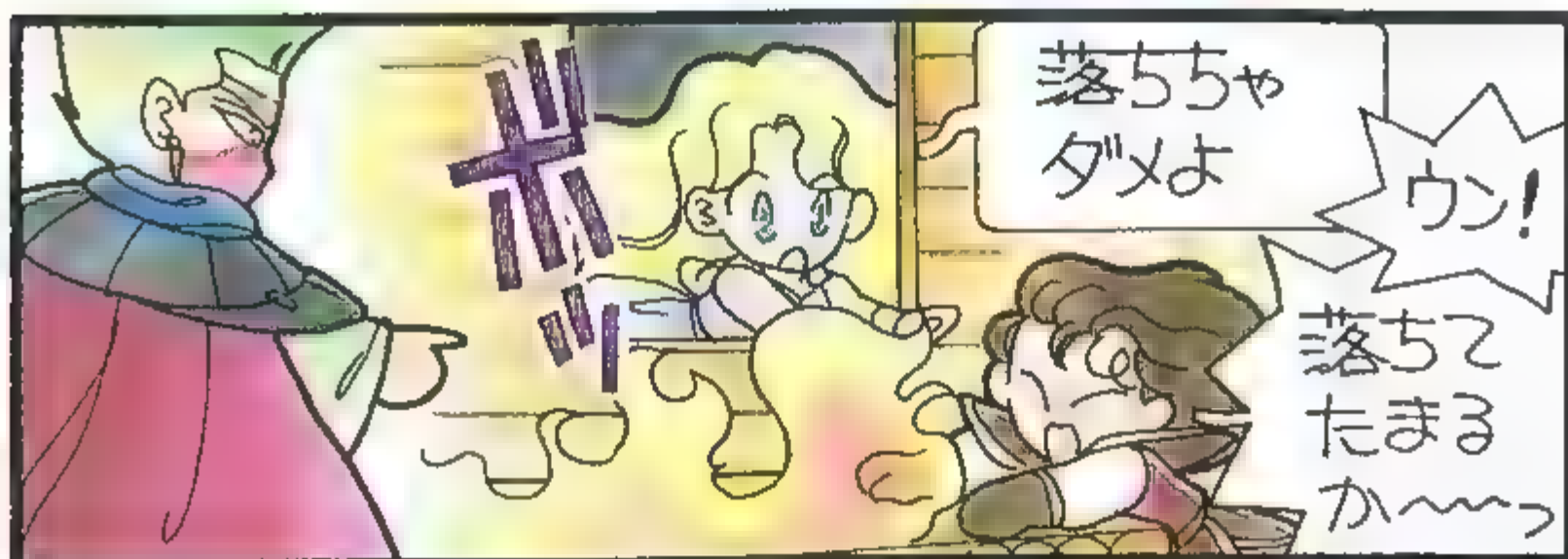
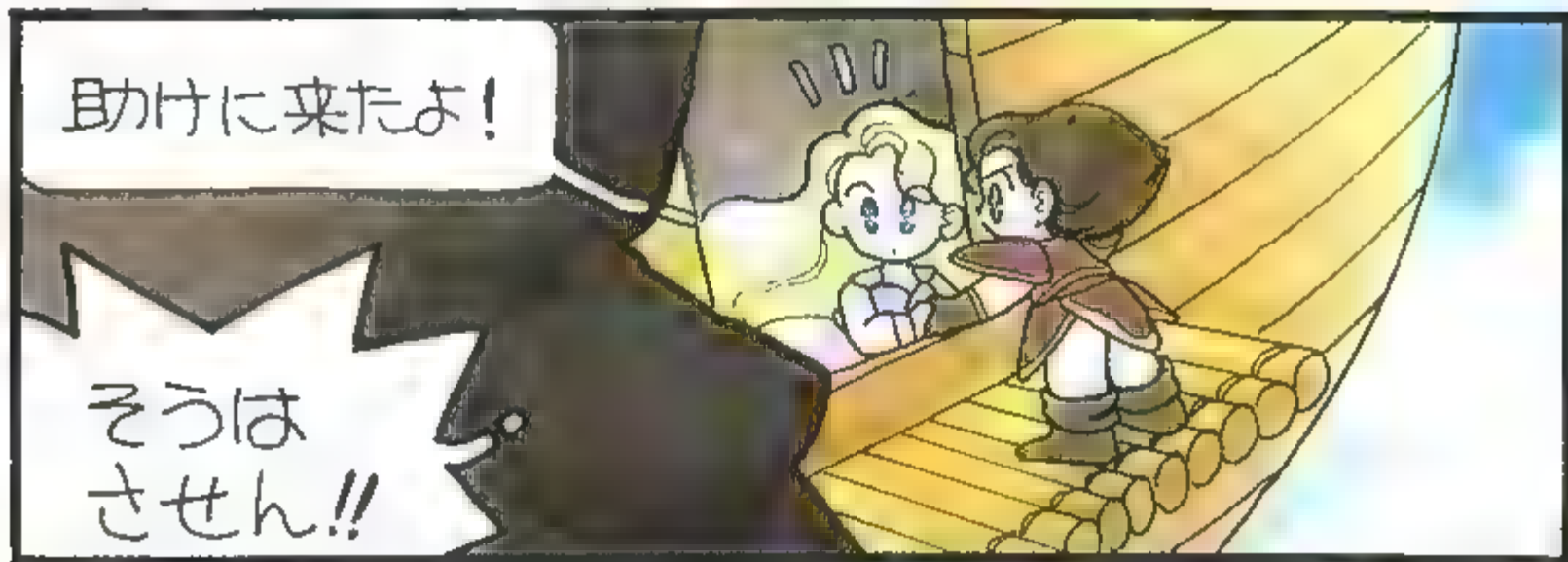
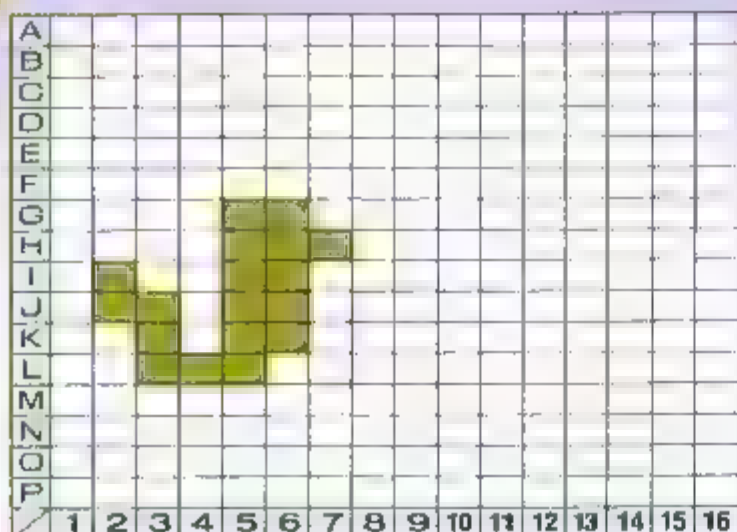
女の子とボガードと一時別れた主人公は、まず甲板に出るために、上へ上へと進んだ。そして、やっとの思いで甲板に出てガク然とする。もう、飛空艇は宙に浮かび上がってしまっているのだ！　なんとかしなければならない――主人公は気をとりなおして、甲板を窓辺の通路へと進む。少しいくと女の子が窓から顔を出しているのが見える。窓の前まで行くと、女の子がペンダントを渡してくれた。と、その時――ジュリアスが突然現われた。「そうはさせんぞ」。そういって炎攻撃。主人公は足を踏み外してしまった!!

ストーリー3　飛空艇から落とされ、メノスの村へ

「落ちちゃダメよ！」。女の子の叫びもむなしく、主人公は力つき飛空艇から落ちてしまう。そして――ある村の家の屋根にどっかーん!!　ただ、屋根がクッションになってたようだ。うすれていく意識の中で主人公は自分の名前を呼ぶなつかしい声を聞いたのだが…。

助けに来たよ！
そうはさせん!!

落ちちゃダメよ
ウン！
落ちてたまるか~~っ

おまえが落ちないとゲームが進まないぞ!!
……！

第3章
アマンダ

メノスの村▶ジャドの町

目的 チョコボをふ化させてからアマンダを追う

メノスの村ではとりあえず
情報収集に専念しよう。アマンダの話、
その弟レスターの話、チョコボの話、
ブリザドの話……。
そこまで情報を集めたら、
さっそくチョコボの森へ行ってみよう。

J5▶K5▶L5▶K5▶K6▶J6▶I6▶I5▶H5▶G5▶G6▶H6▶H7▶H6▶G6▶G5▶H5▶I5▶I6▶
J6▶K6▶K5▶L5▶L4▶L3▶K3▶J3▶J2▶I2

ルート内で取得できるアイテム類&魔法	なし

谷の合間にたたずむのどかな村
メノスの村

■お店ガイド

	0軒	0R

商品	値段(R)	商品	値段(R)
ウインドスピア	1150	ハイポーション	150
		どくけし	30
		めくすり	60
		きんのはり	90
		もぐらのひげ	120
		カギ	15
		マトック	60

ペンダントを盗まれた!!

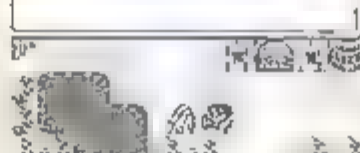
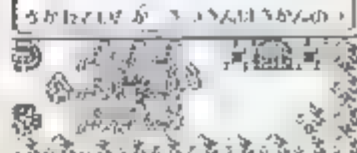
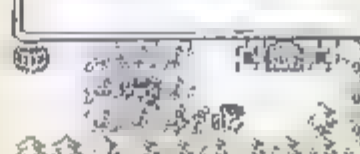
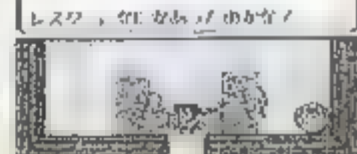
グランスの飛空艇から落とされた主人公は、メノスの村のとある家の屋根を突き破った。屋根がクッションになって一命はとりとめたものの、主人公は気を失い、旧知の友にペンダントを盗まれてしまう。取り返しに行かなきゃ。

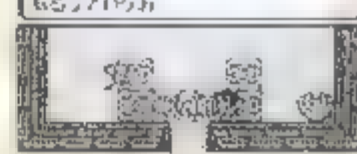
メッセージ解析

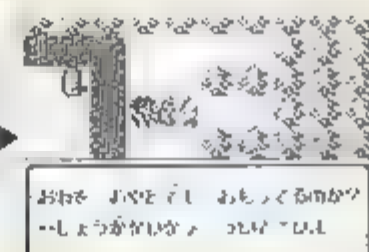
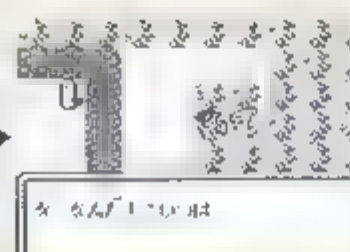
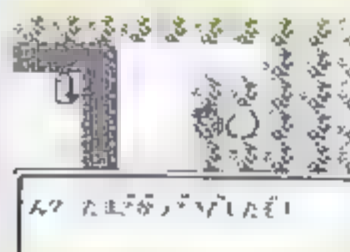
メッセージ 1 チョコボのうわさ

チョコボっていったら、乗用動物として珍重されている怪鳥。その卵が北の森にあるってウワサ。行ってみなきゃね。

メッセージ 2 アマンダと隣り町ジャドのレスター

４つのメッセージを総合すると、アマンダにはレスターっていう弟がいて、砂漠の北にあるジャドの町でハープを弾いているという。ただ、最近は何かあったのか、ハープのメロディは聞こえず、アマンダも元気ない。しかも今朝あわてて村を出てった――こりゃ何かありそうだ。

メッセージ 3 何でも凍らせてしまう魔法の本

なんでも凍らせてしまう魔法を記した本……これはまさしくブリザドの書だ。砂漠を出る前に必ず見つけなきゃね。

【メノスの村‐チョコボの森】

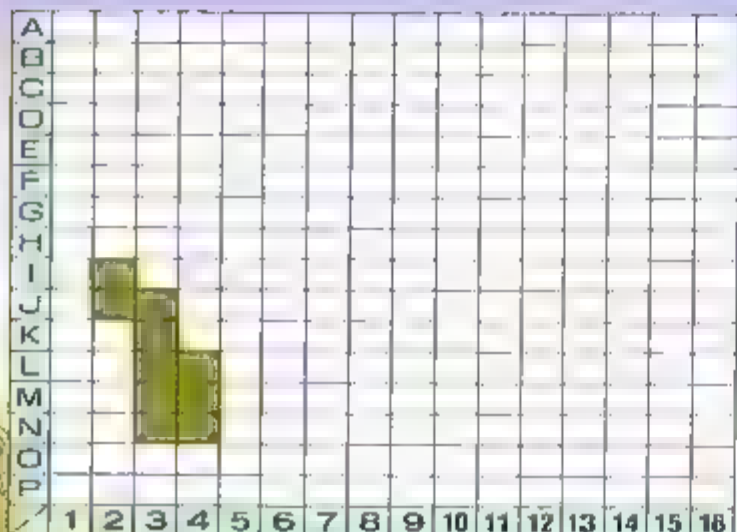
フィールド 1 チョコボの卵をふ化させる

北の森に行くと、ウワサどおりチョコボの卵が…。卵に体当たりするとふ化して主人公について来る。ふっ、かわいいヤツだぜ。

出現モンスター

ポルキュパイン、マンドレイク、サハギン、ガスクラウド、ウェアウルフ、ガルフィッシュ

★チョコボのそうだんコマンド

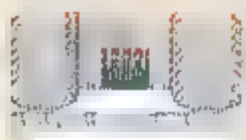
チョコボに乗って通常の２倍の速さで移動可能。しかも無敵。

ジャドの町▶砂の迷宮

目的 アマンダを追って砂の迷宮の入り方を探る

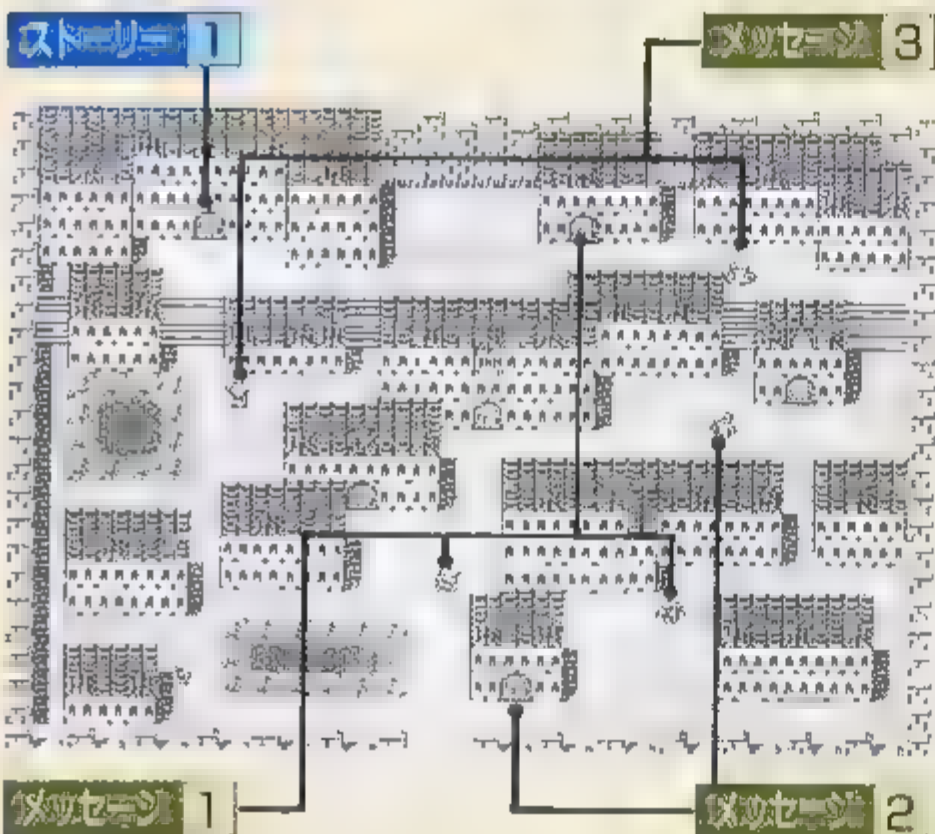
ジャドに来たら、デビアスの館へ行ってアマンダの行方を聞き出そう。砂の迷宮への入り方もここで聞けるよ。

最短ルート I2▶J2▶J3▶K3▶L3▶L4▶M4▶N4▶N3▶M3

ルート内で取得できるアイテム類&魔法

キバ

【I2】

砂漠の中に存在する巨大都市

ジャドの町

■お店ガイド

[illegible]	1軒	10R

商品	値段(R)
おうこんのかぶと	683
おっこんのたて	920
おうこんのよろい	1300

商品	値段(R)
ハイポーション	160
どくけし	30
めぐすり	60
きんのはり	90
もぐらのひげ	120
カギ	15
マトック	60

ジャドの町の影のボスはデビアス

ジャドへチョコボに乗ってやってきた主人公。町の人の話ではデビアスがここのボスらしい。

メッセージ解析

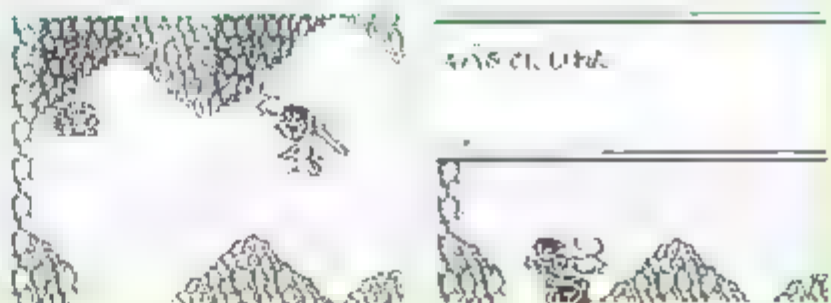
メッセージ1 デビアスとその母メデューサ

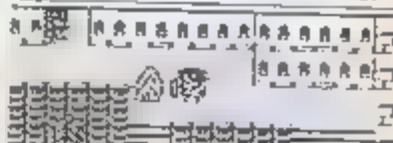
デビアスはこの町の影のボス。そしてそのデビアスに嫌われると魔術で獣に変えられちゃう。ただ、デビアスの母、メデューサの血を魔術をかけられた人に飲ませれば元にもどるらしい。ここはひとまずデビアスに会ってみないとね。

メッセージ2 砂の迷宮＝オアシスの洞窟の入り方

デビアスは、母親であるメデューサの醜さを嫌って、砂漠のオアシスに入口があるという洞窟にとじ込めちゃったらしい。もし、呪いにかけられたつまり獣に変えられちゃった人を元にもどしたいなら、この洞窟に入ってメデューサの血を手に入れる必要があるってこと。だけど、この洞窟に入るには、ちょっとしたコツがいるみたい。そのコツを知ってる人もいるけど、話しかけるとそれを教える交換条件として"キバ"を要求してくる。ってことは、まずは"キバ"を手に入れることが先決ってわけだ。

★砂漠のモンスターが落とす"キバ"

"キバ"は砂漠のモンスターが持ってるズバリ教えちゃおう。サウルスだ。ただ、この"キバ"は、すごい貴重品で、サウルスの中でもコレを持ってる奴は少ない。「スカッ！」にめげず気長に見つけましょ

3　死の危険がただよう毒の霧の谷

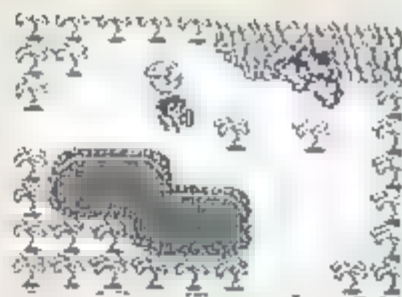
ハーブといえば、レスター。ということは、町の北にある毒の霧の谷を抜けるには、いなくなったレスターを捜し出さなきゃダメってことだ。

ストーリー展開

ストーリー 1　ジャドの町の〝影のボス〟デビアス

ジャドの町の人々から話を聞いて、主人公は町はずれの大きな館へ行って、デビアスと会ってみることにした。中に入っていくつかの部屋を抜けると、デビアスが巨大なイスにふんぞり返っていた。そしてその横にはオウムが…。近付くと主人公の方を向いて、何事かしゃべりたがっているようなのだが——。主人公が、デビアスにアマンダのことを聞くと、彼女は単身で砂の迷宮へ行ったという。生きては出られないほど危険な迷宮へ、なんで、1人で!?

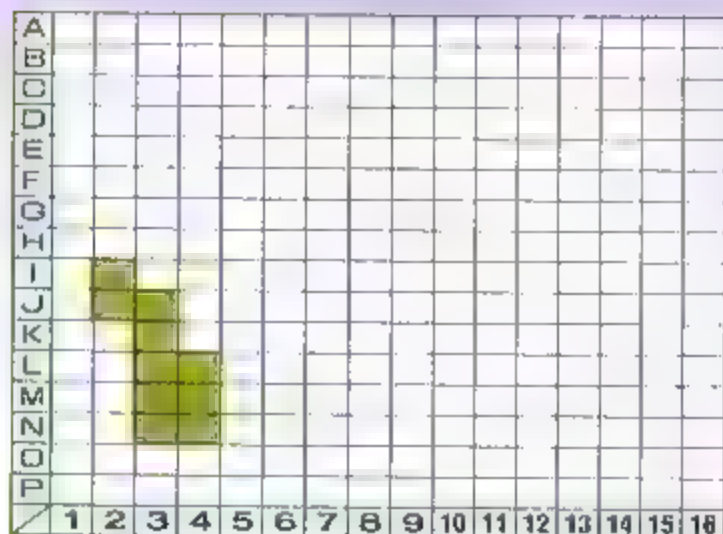
【ジャドの町-砂の迷宮】

フィールド 1　〝コツ〟をつかんで迷宮の入口を開ける

ジャドのあの子供にキバをあげると、〝ヤシの木、8の字〟というヒントをくれる。そこで、迷宮の入口はオアシスにあるという町の人の話をたして——。右の写真の場所のヤシの木の周りを8の字に回ればよいのだ。ホラ、入口が開いた!

出現モンスター	バジリスク、デススコーピオン、サウルス

★砂の迷宮に入る前にフィールドの宿屋で体力回復

砂の迷宮の東には、フィールド上に宿屋がある。迷宮内での戦いは熾烈なものになるハズだから、HP・MPをここで回復しとこう。

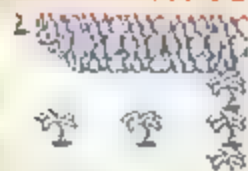
砂の迷宮・ジャドの町(デビアスの館)

目的 ブリザドとメデューサの血を入手する

砂の迷宮には、すごく重要な
アイテムと魔法が眠っているんだ。
メデューサの血とブリザド。
特にブリザドは、自動的に取れる
魔法じゃないから、取り忘れなく…。
コレがなきゃ迷宮クリアも無理だしね。

M3▶N3▶N4▶M4▶L4▶L3▶
K3▶J3▶J2▶I2

フィールド内で取得できるアイテム類&魔法

おうごんのよろい、ブリザド、メデューサの血

ENTRANCE

【M3】

悲しみと怒りにつつまれた

砂の迷宮

BOSS

メデューサ

武器	ウィンドスピア
兜	おうごんのかぶと
鎧	おうごんのよろい
盾	おうごんのたて

マトック	カギ
2こ	2こ

おうごんのよろい
ブリザド
メデューサの血

隠し入口から砂の迷宮へ

キバを例の男の子にあげて砂の迷宮の入り方のコツを教えてもらった主人公。さっそくオアシスでそのコツを試してみる。と…岩山に暗い穴が…。迷宮内にはアマンダがいるに違いない。

★フィールドの道具屋には"マジックボトル"や"ファイアロック"が

ジャドの町南西にある道具屋には、
強力なアイテムがいっぱい売ってる。
特にマジックボトルはぜひ欲しいよね。

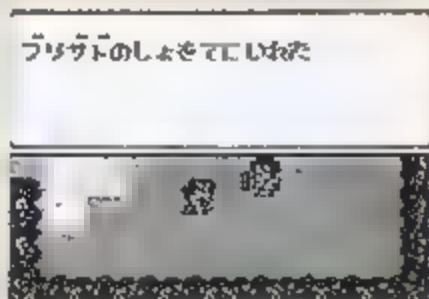
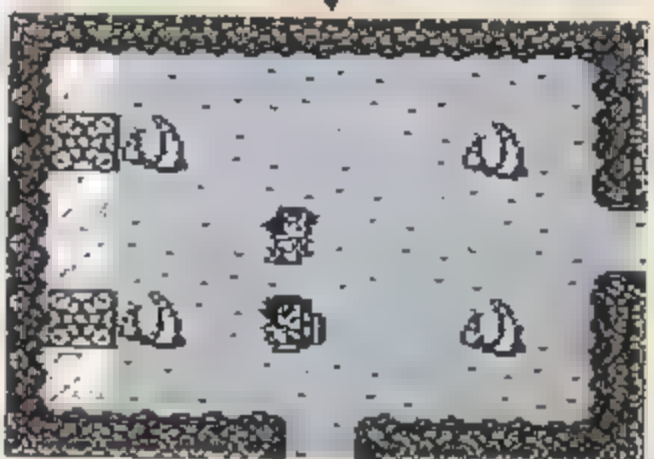
ダンジョンMAP

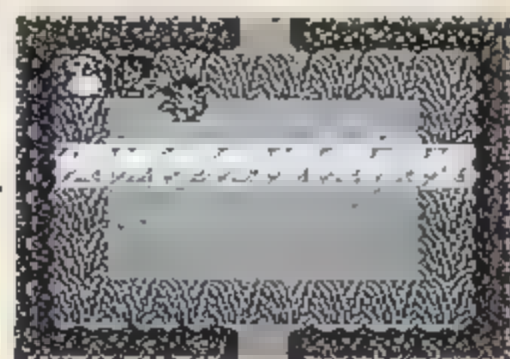
●出現モンスター

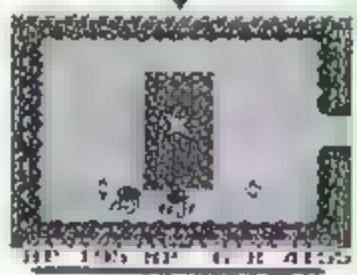
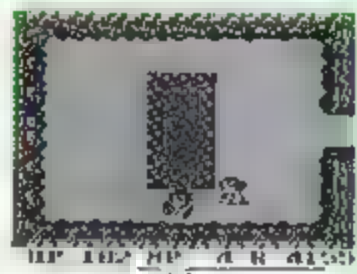
バックントカゲ、マミー、コブラ、シャドウゼロ、グリーンスライム、スケルトン、ロ ハ 、ミミック、ラスター、パンプキンボム、ウェアラット、ゾンビ

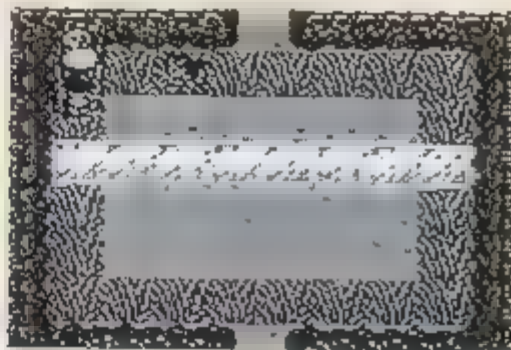
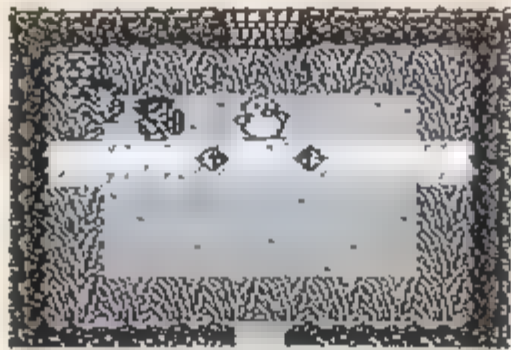
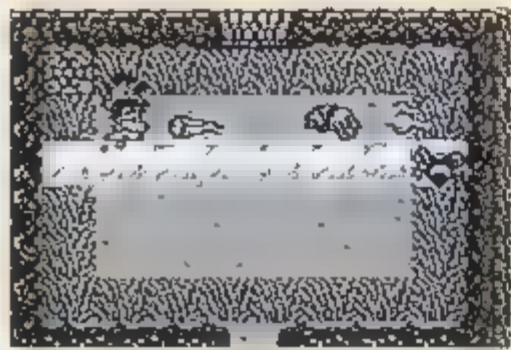
ルート開拓

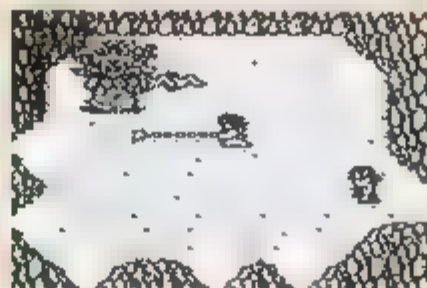
ルート1 下のスイッチ床からチェーンフレイルで移動

ここは、2つのスイッチ床とすべる床が組み合わさったパズルルームだ。下のスイッチ床に乗れば右の扉が開くんだけど、そのまま上へすべって上のスイッチ床に乗ると今度は開いた扉がまた閉まっちゃう。そこで、下のスイッチ床の前にある杭に注目してほしい。チェーンフレイルをこの杭にからませて移動すれば、ホラ、扉は開いたままでしょ。開いた扉から右の部屋へ行けばブリザドが手に入るって寸法なんだ。やったね！

ルート2 雪ダルマをスイッチ床に乗せてドアを開ける

すべる床が部屋の左右に伸びていて、左上にスイッチ床、雪ダルマが1つ。このパズルルームは次の部屋のパズルルームの練習の部屋って感じ。やり方はとっても簡単。雪ダルマを押していってスイッチ床の上にその雪ダルマを乗せてやるだけで扉が開く。ただ、雪ダルマを間違って攻撃しちゃうと、後かたもなく壊れちゃう。要注意ね。

★回復の泉で体力回復

この砂の迷宮にも回復の泉がある。縦長の泉の下に立って、主人公を上に進ませれば、HP（ヒットポイント）とMP（マジックポイント）がフル回復する。この泉は、メデューサのいる谷にも比較的近いから、ぜひとも利用したいところ。場所の確認をダンジョンマップでしておいてね。

ルート 3 敵をブリザドで雪ダルマに変えてスイッチ床に乗せる

手前のパズルルームとそっくりな部屋。違いは雪ダルマの代わりに、敵がいるだけ。それなら、敵を雪ダルマに変えちゃえばいい。さっき取ってきたブリザドの魔法をさっそく使おう。敵につららを命中させるだけでOKだよ。

戦闘&攻略

バトル 1 メデューサとの戦闘

●テクニカルデータ

- ●最大HP／944
- ●攻撃力／78
- ●防御力／50－8
- ●ルク／70
- ●経験値／85
- ●アイテム／――

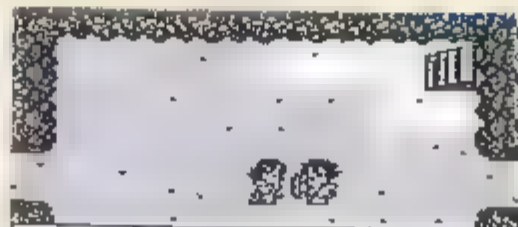
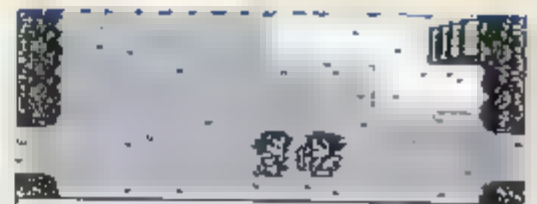
ベストウェポン	ウインドスピア
ベストマジック	ファイア

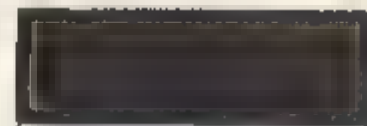
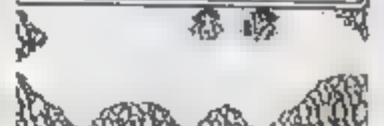
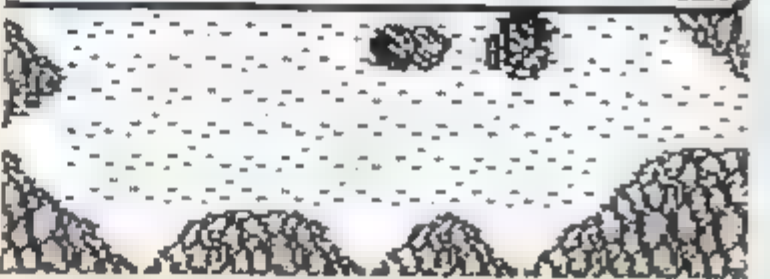
特徴	無数の蛇を頭にうごめかす恐しい魔物。蛇たちは1匹1匹がその鎌首をもたげ、攻撃的な威嚇をシューシューと鳴らす。犠牲者を石化する能力も。

メデューサは恐しい魔物だ。頭に蠢めく無数の蛇が、主人公めがけて飛んできて、しかも、その蛇が石化能力を持っているのだ。まぁ石にされたらアマンダに相談(P67参照)すればなんとかなるけどね。蛇をうまく避けながらウインドスピアとファイアで攻撃しよう。

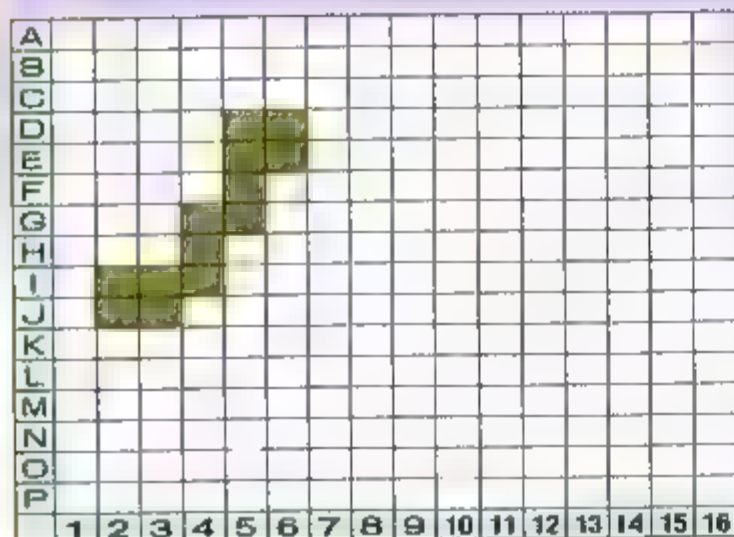
ストーリー展開

ストーリー 1 アマンダとの再会

アマンダだ。彼女を問いただすと、デビアスに弟を人質にとられたことを打ち明けられる。やっぱりメデューサの血が必要みたいだ。

ストーリー 2 アマンダとの悲しい別れ

メデューサを倒した——と思ったら、遠くのほうから、あの不気味な声が…。「ほほほっ、私の生き血をもらいに来たんでしょうけど、そう簡単にはあげないわよ」——!! あわててあたりを調べてみると、1滴の血も残っていない!! 主人公は、あきらめて、デビアスからレスターを元にもどす方法を聞こうとしたのだが……その時、突然、アマンダが苦しみ始めた。戦闘の時にメデューサにかまれてしまったのだ!! アマンダはいった。「あたいを殺し…その血をオウムに飲ませて…」。主人公は苦悩の中でアマンダに別れを告げた。

★アマンダのそうだんコマンド

アマンダに"そうだん"すると、石にされた体を元にもどしてくれる。砂の迷宮には、メデューサをはじめとする、石化能力を持つモンスターがウヨウヨいるから、すごく助かるよね。しかも、アマンダはナイフ投げの名人。パーティを組んで一緒に戦うパートナーとしては最適のキャラだよ。

ジャドの町→滝の洞窟

目的 デビアスを倒して谷の毒の霧を晴らす

ジャドの町へもどりデビアスの館に行ったら、まずオウムにアマンダの血を飲ませてレスターの姿にもどそう。そうしたら後はデビアスを倒すのみ！
倒せばレスターが霧を晴らしてくれる。

I2▶J2▶J3▶I3▶I4▶H4▶G4▶G5▶F5▶E5▶E6▶D6▶D5

[illegible]ルド内で取得できるアイテム類&魔法
ウェアバスター、サイレス

憎悪と悪意に満ち満ちた
デビアスの館

BOSS
デビアス

[illegible]	
武器	ウインドスピア
兜	おうごんのかぶと
鎧	おうごんのよろい
盾	おうごんのたて

[illegible]	
マトック	カ　ギ
3こ	2こ

[illegible]
ウェアバスター

デビアスの館へ乗り込む！

自らの手でアマンダをあやめ、その血をすくってきた主人公。しかたがなかったこととはいえ、その顔には苦悩の色がクッキリと出ている…。後はアマンダとの約束を果たすために、デビアスの館に乗り込むだけだ。

★別の部屋に行くと消えてしまう通路も

普通に通り抜けられる通路が別の部屋に行くと消えちゃうことが…。要注意！

ダンジョンMAP

●出現モンスター

マジシャン、レッドウィスプ、ガーゴイル、パンプキンボム、ウェアラット、シャドウゼロ、コブラ、ラスター、マミー、パックントカゲ、アイスバイ、ウェアウルフ、グリーンスライム

★対レッドウィスプ、ガーゴイルはミスリルブレードで対抗

デビアスの館のレッドウィスプとガーゴイルは、ほとんどの武器攻撃が無効。でも、だからといってファイアばっかり使ってたらＭＰがどんどん減っちゃう。そんな時はミスリルブレード。着実に有効打を与えられるよ。

ルート 1

2F

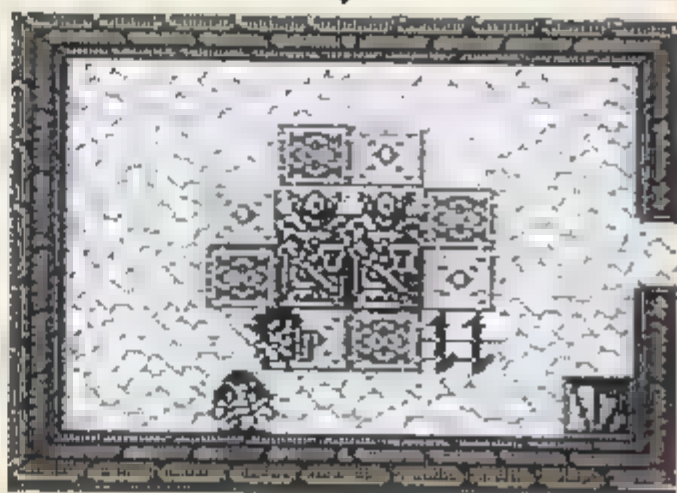
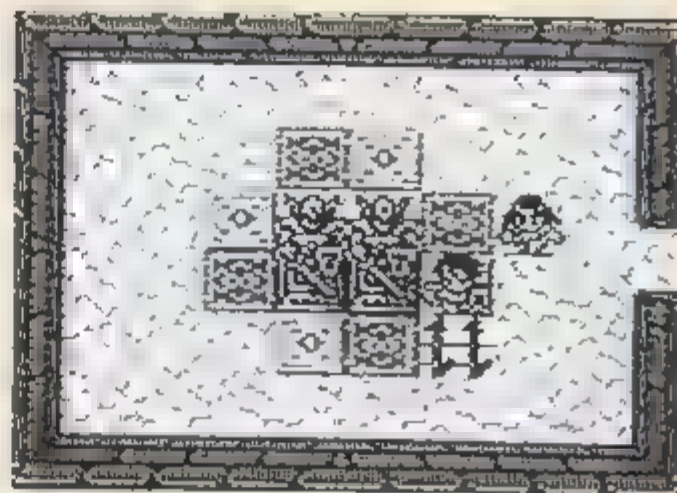
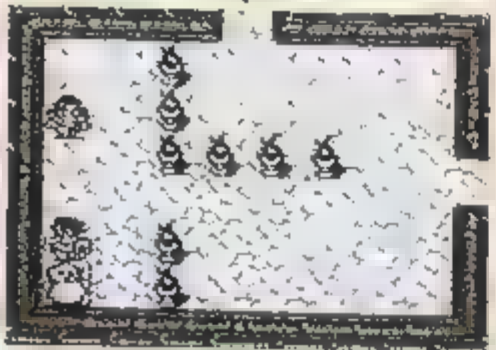
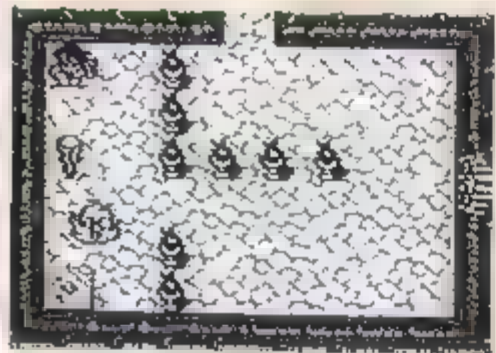
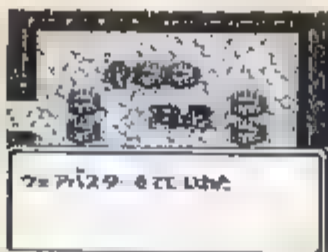
ストーリー 2

バトル 1

ストーリー 1

ルート開拓

ルート 1　スイッチ床をグルリと一周すれば階段が出現

この部屋に出現するモンスターはレッドウィスプとガーゴイル。まずはコイツらをファイアかミスリルソードでかたずけちゃおう。そうしたら、スイッチ床をグルリと1周。ねっ、下り階段が出たでしょ。

ルート 2 ブリザドで敵を雪ダルマにして床に乗せる

このパズルルームはブリザドを使う。砂の迷宮のブリザドを使ったパズルルームとまったく同じ要領で、ツララをうまく操作して敵に当て、できた雪ダルマを左右に乗せるだけ。ただ、雪ダルマを作る場所を考えないと、移動できなくなっちゃうこともあるから要注意！ て、開いた右の扉へ入ると、ラスターの大群。ここで全部倒せば部屋の中央にウェアバスターの入った宝箱が出現するよ。

戦闘&攻略

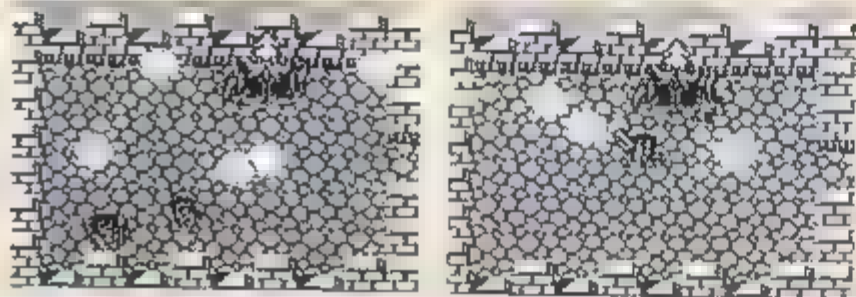
バトル 1 デビアスとの戦闘

デビアスは、戦闘に入るとマインドフレアに姿を変える。ヤツは体の周囲に白熱の炎を巡(めぐ)らせてるから、まずはその炎をブチ破ってふところに飛び込んじゃおう。そしてケアルで体力を回復しながら戦うのだ！

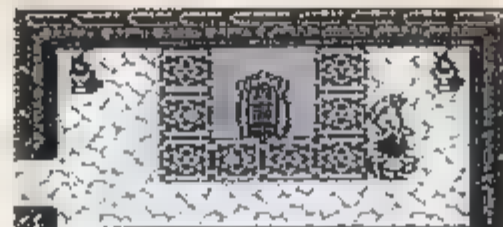
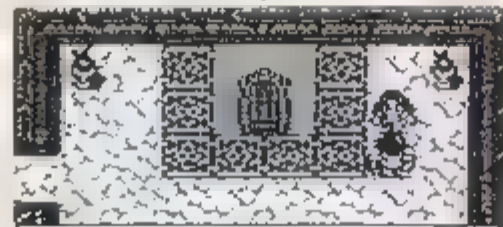
●テクニカルデータ

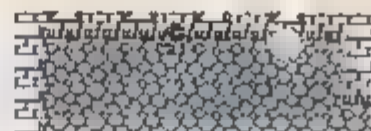
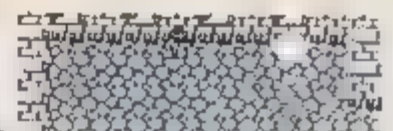
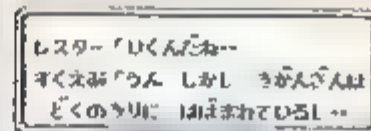
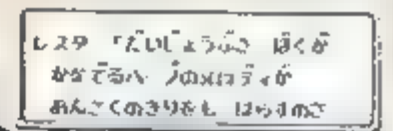
- ●最大ＨＰ／1200
- ●攻撃力／93－73
- ●防御力／28－1
- ●ルク／100
- ●経験値／90
- ●アイテム／──

ベストウェポン	ウェアバスター
ベストマジック	ケアル

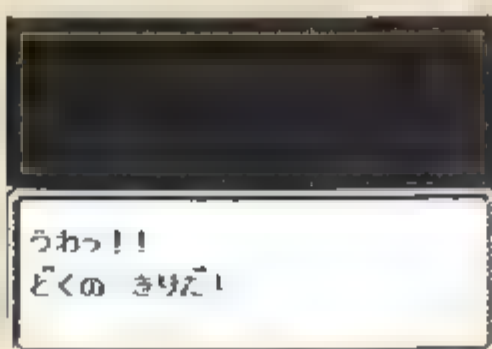
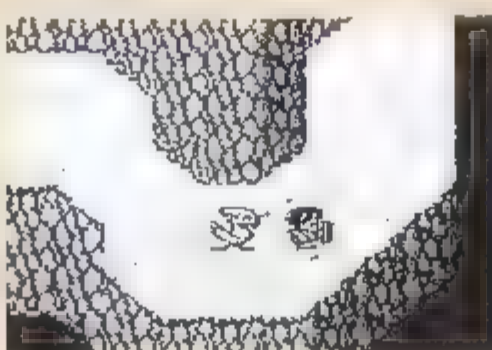
特徴	マインドフレアは、巨大なイカが進化した怪物だ。口からは異様な臭気を発し、白熱の火球を自在に操つる。

ストーリー展開

ストーリー1 オウムにアマンダの血を飲ませる

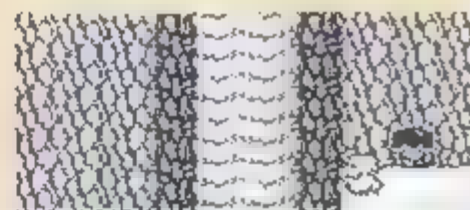
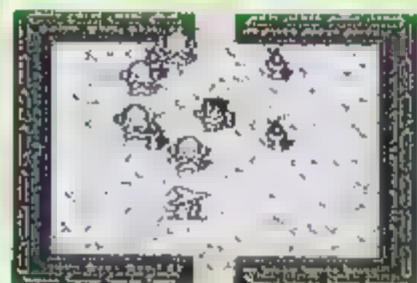
デビアスのワナにはまって命を落としたアマンダ……デビアス、貴様は絶対許さない——だが、ヤツはもう部屋にはいなかった。そこにいたのはあの1羽のオウムだけ。そうだ、このオウム、デビアスの術をかけられたレスターかもしれない!! 主人公は急いでオウムにアマンダの血を飲ませた。と——アマンダによく似た長髪の青年が蘇った!!

ストーリー2 レスターが谷の毒の霧を晴らす

アマンダの敵をとった主人公は、館を出て町中へともどった。女の子を救うために、また旅立つのだ。だが、奇岩山へと抜ける谷は、例の毒の霧でおおわれてる。悩む主人公にレスターは微笑みながら静かにハープを弾き始めた。これで霧は晴れる——主人公とレスターは別れの握手をかわした。

【ジャドの町▶滝の洞窟】

フィールド 1 毒の霧が晴れた谷を抜ける

ACT1 ハープの音色が聞こえないとき

ACT2 ハープの音色が聞こえるとき

レスターがハープを弾き始めてから、毒の霧がたち込めていた谷へ向かうと、レスターの言葉どおり霧が晴れて谷を先へ進めるようになる。レスターがオウムにされていた時は、この毒の霧に入ろうとすると体中が毒に冒され、HPがどんどん減っちゃったんだよね。よかったよかった。

フィールド 2 チョコボと別れる

毒の霧が晴れた谷を抜け、道なりにずーっと行くと滝の洞窟の入口にたどりつく。チョコボは洞窟の中には入れないから、ここでひとまずお別れだ。

出現モンスター	バジリスク、デススコーピオン、サウルス、モールベア、エイプ、ウェアウルフ、ガルフィッシュ、サハギン

★サイレスで魔法・武器攻撃を防ぐ

レスターと別れるとき、主人公はサイレスをもらう。この魔法、魔法や武器攻撃をしかけてくるモンスターが出現する画面で使うと、そうした攻撃を封じることができるんだ。試してね。

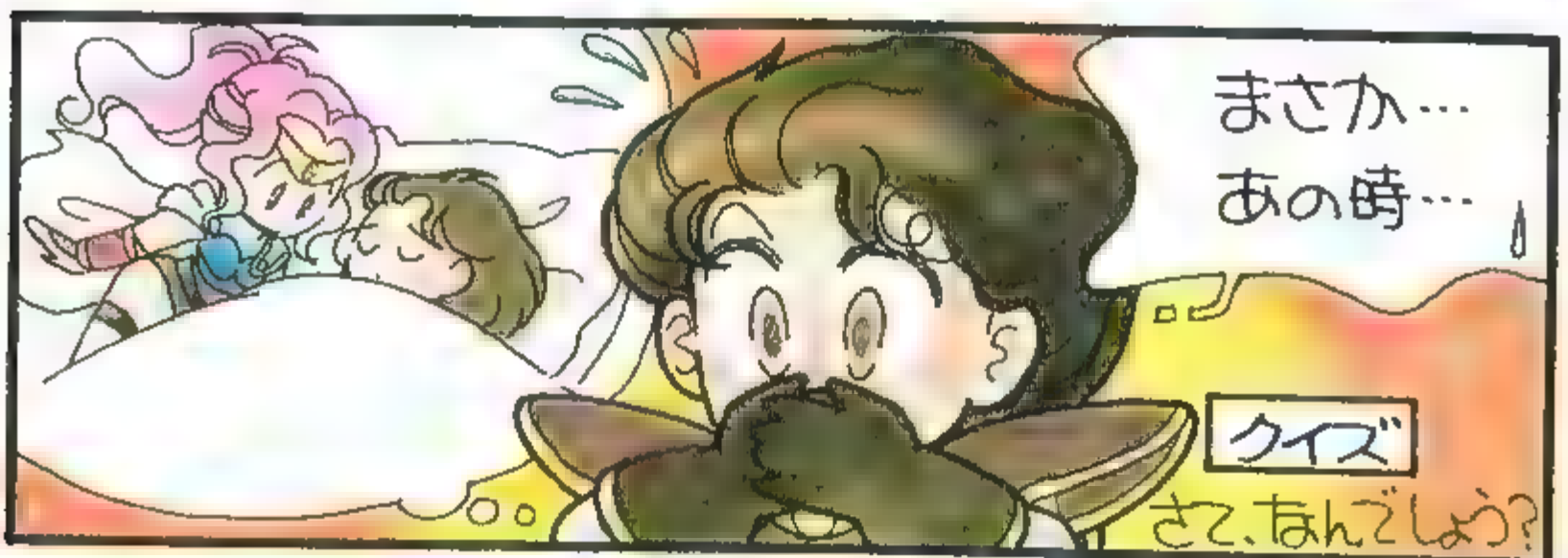
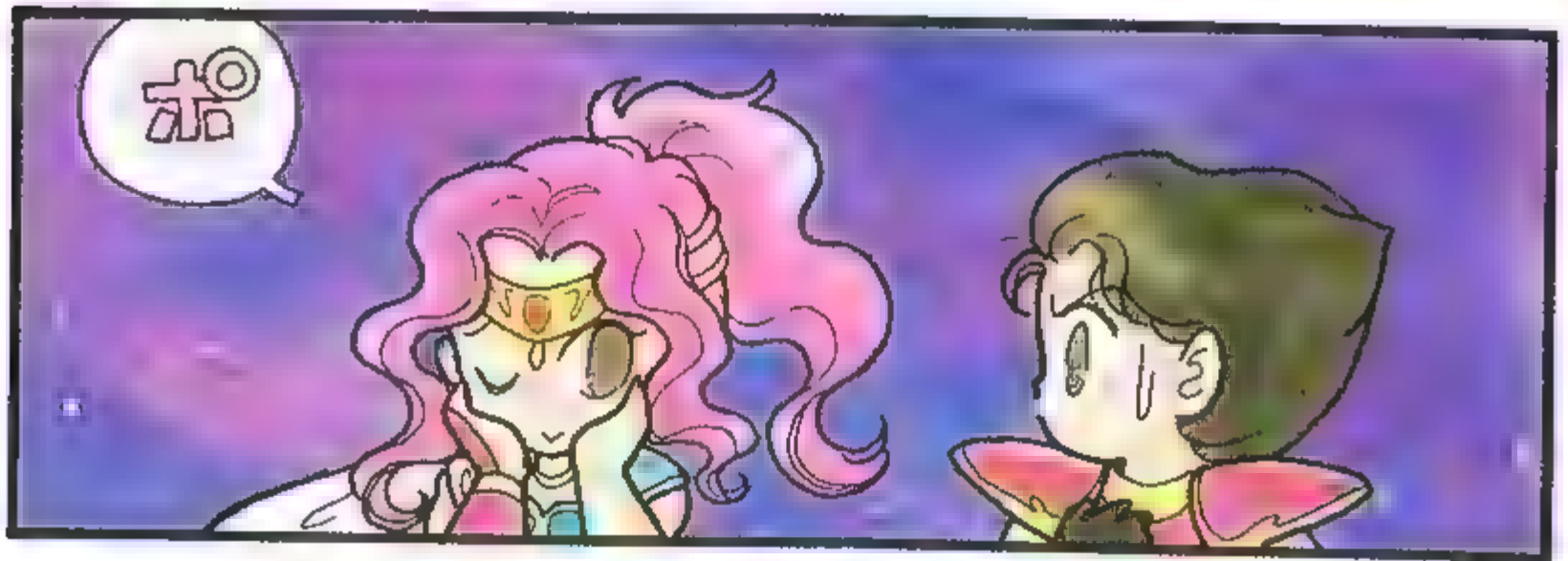
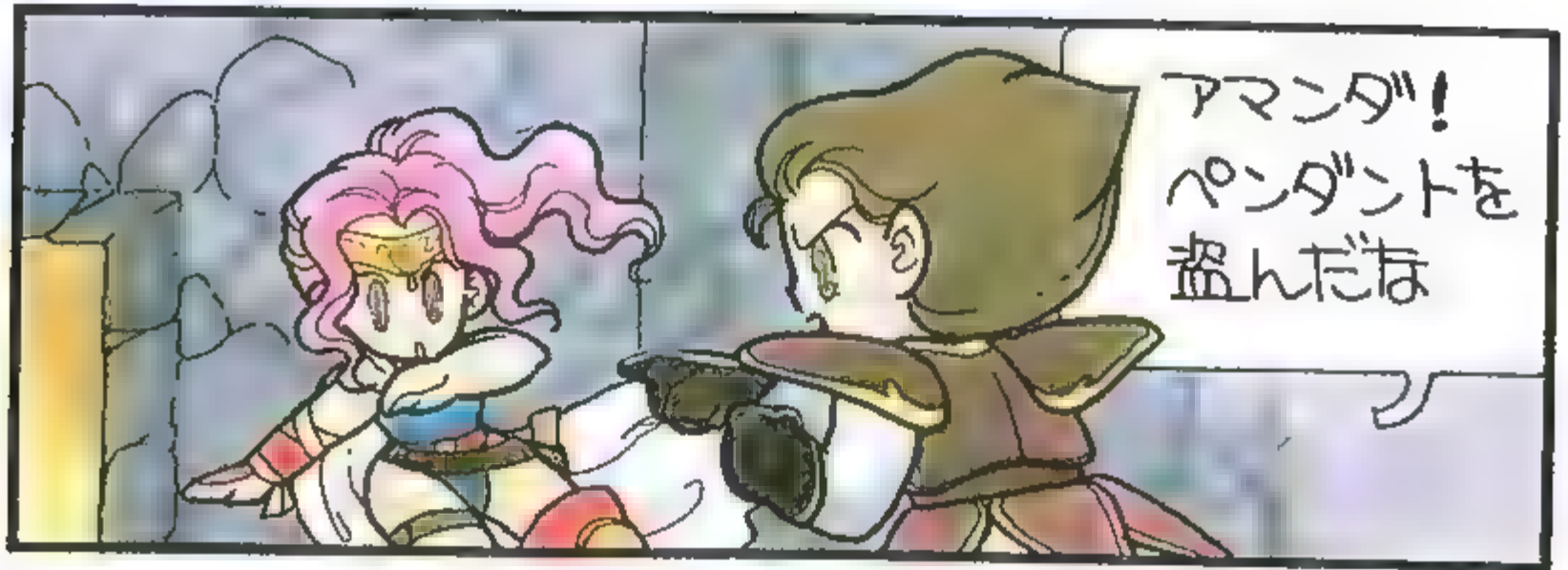
★レスターのそうだんコマンド

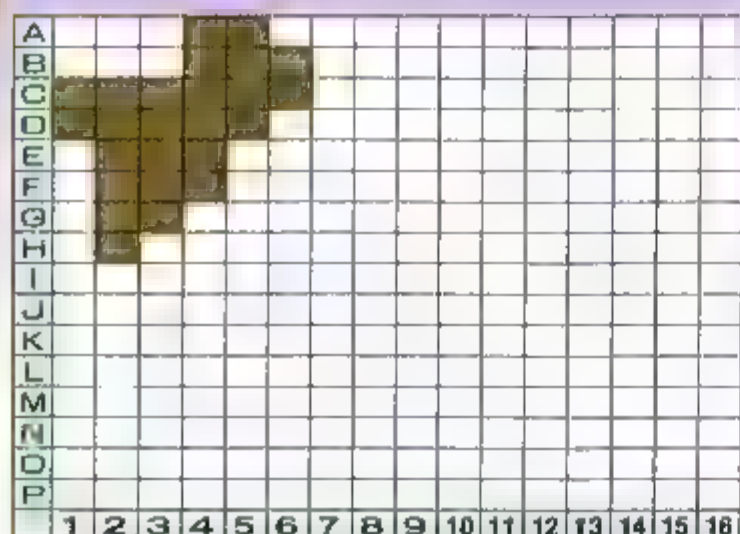
レスターにそうだんすると、「気分を変えるかい？」といって、BGMを変更してくれる。まぁただそれだけのことなんだけど…。ちなみにレスターのレパートリーは4曲。好みでえらんでね。

アマンダ！
ペンダントを
盗んだな

ごめんよ
デビアスに
弟を人質に
とられて
…それに
他にも 盗んだ
ものがあるんだ
え？

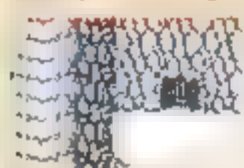
ポ

まさか…
あの時…
クイズ
さて、なんでしょう？

第４章
決戦！シャドウナイト

滝の洞窟▶奇岩山の洞窟

目的 ガルーダを追って奇岩山へ向かう

滝の洞窟を抜けると、
一度フィールドに出るので
道なりに南東の方角へ向かおう。
次に北東へ行くと奇岩山の洞窟だ。
途中、つるを登ったり、
木を切り倒して進むところもあるよ。

C2▶C1▶D1▶D2▶E2▶F2▶G2▶H2▶G2▶G3▶F3▶F4▶E4▶D4▶C4▶C3▶C4▶B4▶A4▶A5▶B5▶C5▶C6▶B6

ルート内で取得できるアイテム類&魔法 ダイヤのかぶと、ダイヤのよろい、ダイヤのたて

奇岩山へと抜ける 滝の洞窟

BOSS フルメタルハガー

武器	ウェアバスター
兜	おうごんのかぶと
鎧	おうごんのよろい
盾	おうごんのたて

マトック	カギ
1こ	0こ

なし

滝の洞窟の主を倒せ!!

チョコボと別れ、滝の洞窟へと足を踏み入れた主人公。急がねば、マナのペンダントがグランス城にいるシャドウナイトに渡ってしまう。しかし、主人公の前に洞窟の主が…。

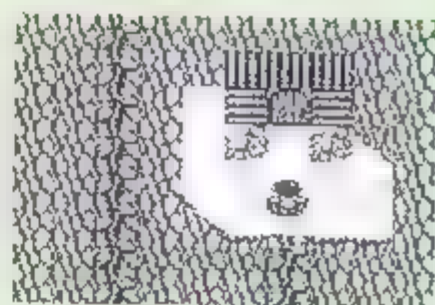
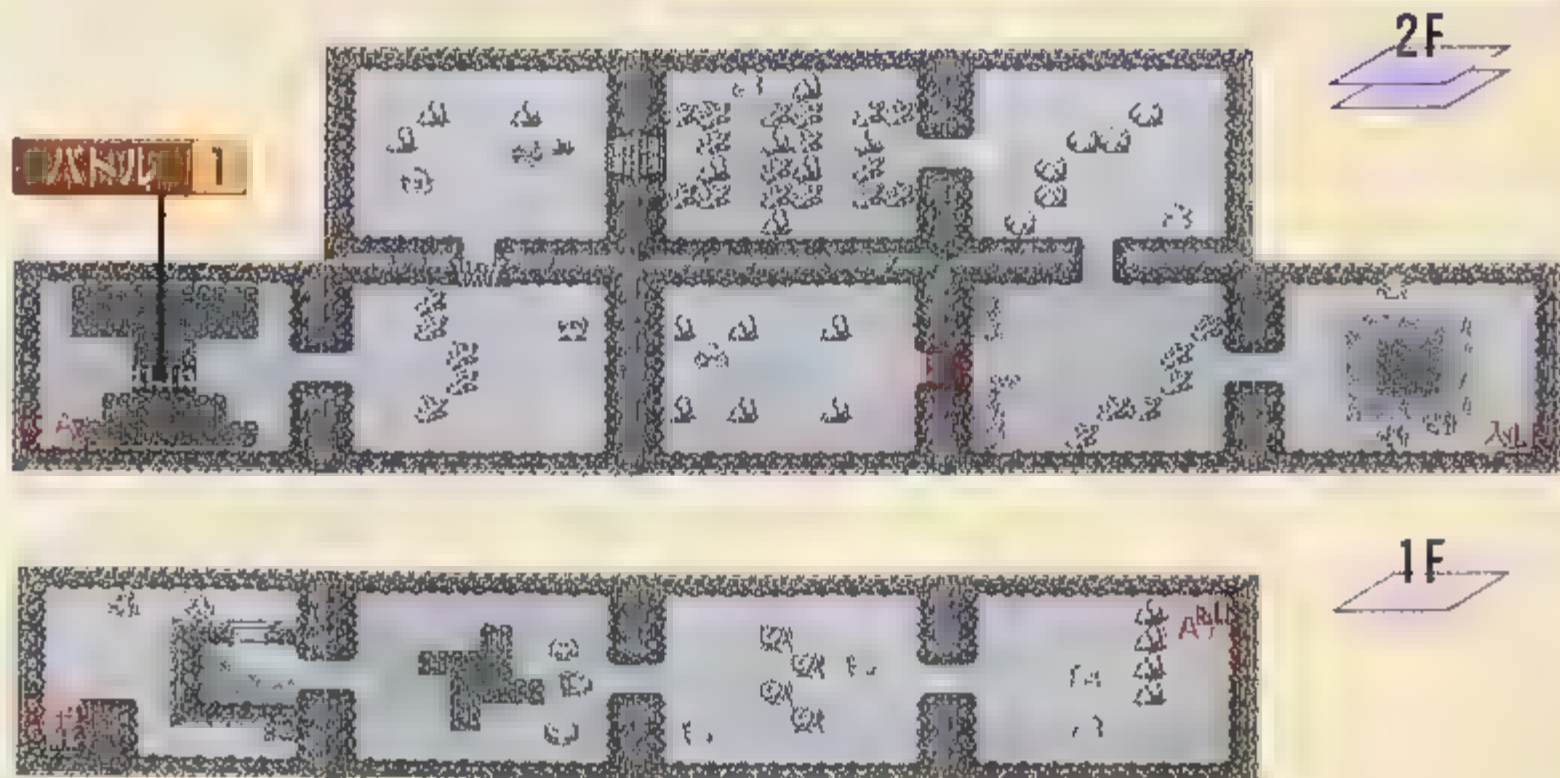
★道の途中には 道具屋と武器屋、回復の泉が

道具屋(D3)、武器屋(D4)、回復の泉(H3)があるので必ず立ち寄ろう。

ダンジョンMAP

バトル 1

2F

1F

●出現モンスター　バックントカゲ、マミー、ファンタズム、マジシャン、ガスクラウド、アイスパイ、レッドウィスプ、ガーゴイル、ゴースト、マッドマン

戦闘&攻略

バトル 1 フルメタルハガーとの戦闘

フルメタルハガーの背中は固いこうらでおおわれているため、ダメージを与えることができない。攻撃する場合は画面の上にいる時腹の方を狙うのがベストだ。右や左に大きく動き回るので、橋の上は危険。安全な場所は左上のすみか、右上のすみだ。ここでゲージを上げ、MAX攻撃(オノ投げ)をするのもいい。

●テクニカルデータ

- ●最大HP　1296
- ●攻撃力／77
- ●防御力　4－1
- ●ルク　100
- ●経験値　100
- ●アイテム／

ベストウェポン	ウェアバスター
ベストマジック	ケアル

特徴	体中、金属のような固いこうらでおおわれた巨大なカニ。背に鋭いトゲを持ち、敵を寄せつけない。爪が武器。

奇岩山の洞窟▶グランス城

目的 モーニングスターとサンダーを入手する

奇岩山の洞窟で2匹のモンスターを倒すと、次はグランス城だ。
崩れた橋の先へ行くと、
グランスの滝つぼの裏へ出るよ。
そこから東にある城門をくぐれば、
城の中へと入れるのだ。

推奨ルート　B6

フィールド内で取得できるアイテム類&魔法

モーニングスター、サンダー

グランス城への抜け道

奇岩山の洞窟

【B6】

武器	ウェアバスター
兜	ダイヤのかぶと
鎧	ダイヤのよろい
盾	ダイヤのたて

マトック	カギ
1こ	2こ

モーニングスター
サンダー

不思議な部屋のある洞窟

岩山を登り切ると、そこには洞窟が。奇岩山を通り抜けるには、この道を行くしかないのだ。しかし、洞窟を入った主人公の前に現われたのは、なんとも不思議な部屋だった。右へ行っても左へ行っても、同じ部屋に戻ってしまうのだ。これでは先に進めない…。とりあえずここは直進していこう！　主人公は前の部屋へと進み、さらに鍵のかかった部屋へ入った。すると、突然雷(かみなり)が鳴り、モンスターが現われた。ゴーレムだ。だが、主人公の持つどの武器でもダメージを与える事ができない。ここはもっと探索しなければ!!

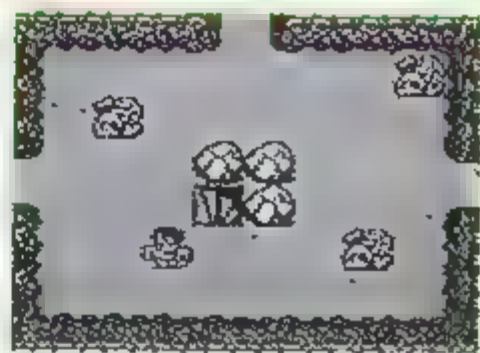
ダンジョンMAP

5F

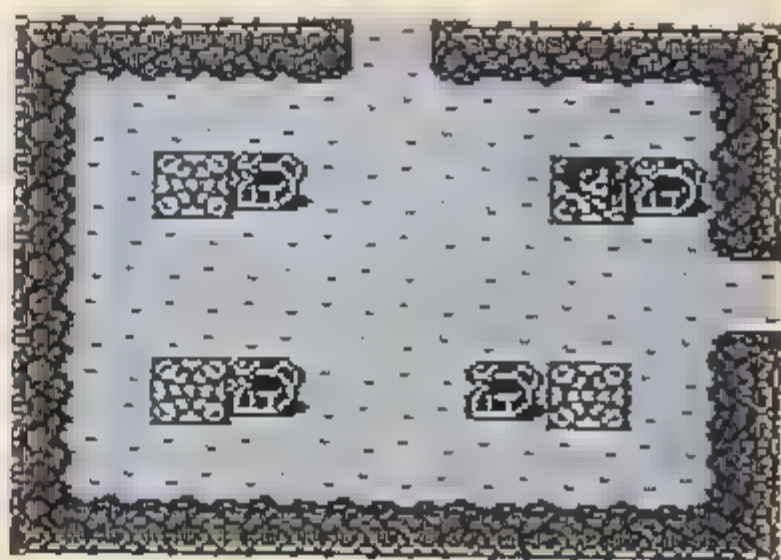
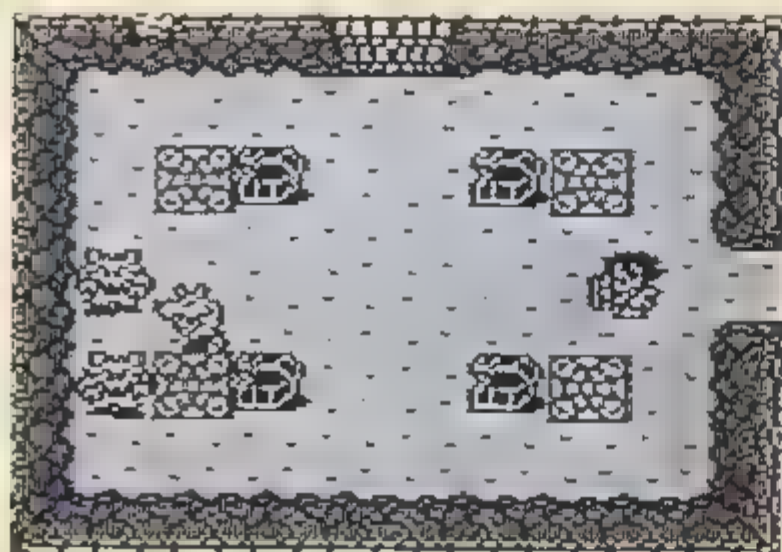
●出現モンスター
パンプキンボム
ファンタズム
ミノタウロス
マジシャン
ガスクラウド
ゴースト
ウェアウルフ

★ループって何だ？

ここ奇岩山の洞窟には、今まではなかった新たなワナが仕掛けられている。それがループだ。このループが仕掛けられた部屋の出口を出ると、同じ部屋に引きもどされちゃうのだ。このワナに気付かずに洞窟内をさまようと、自分がどこにいるかもわからず、完全に迷子になっちゃう…。

例えば、洞窟入口の最初の部屋。ここは、右の出口を出ると左から、左の出口を出ると右から元の部屋にもどってきちゃう。もちろん、何回やっても結果は同じ。そんな出口は使ってもしょーがない。上のマップでループ印(★)を確認して、ループ出口を避けながら進んでいこう。

ルート開拓

ルート 1 空の宝箱をスイッチ床に乗せる

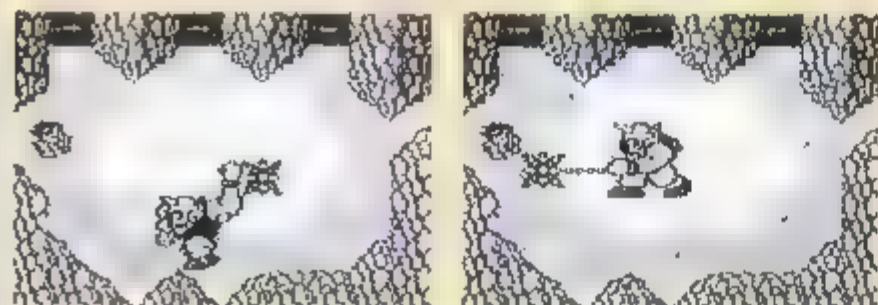
洞窟右上の部屋に入ると、4つのスイッチ床と、4つの宝箱がある。一見、この宝箱を全部乗せないと扉が開かないようだけど、実はもっと簡単。宝箱の1つをスイッチ床に乗せ、そのまま押しながら降ろすだけでOKだよ。

戦闘&攻略

バトル 1 サイクロプスとの戦闘

モーニングスターを振り回しながら攻撃してくるサイクロプス。鉄球をよけながら、MAX攻撃をしていこう。ファイアのMAX攻撃でも倒せるよ。この場合、うまくよけるとノーダメージで倒せるんだ。

●テクニカルデータ

- ●最大HP／1776
- ●攻撃力／155－106
- ●防御力／32－8
- ●ルク／70
- ●経験値／60
- ●アイテム／モーニングスター

ベストウェポン	ウェアバスター
ベストマジック	ファイア

特徴 サイクロプスは、丸い目をした、という意味。巨人族の中でも非常に力が強く、凶暴な性格だ。鉄球を操る。

戦闘&攻略

バトル 2 ゴーレムとの戦闘

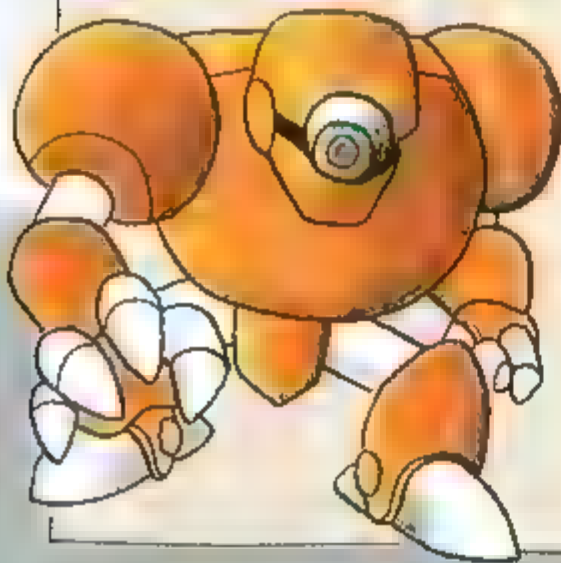
ゴーレムを倒すには、サイクロプスを倒して手に入れたモーニングスターを使うしかない。画面の上部でジグザグ移動している時が攻撃のチャンス。ただし、いきなりタックルしてくることがあるので気をつけよう。

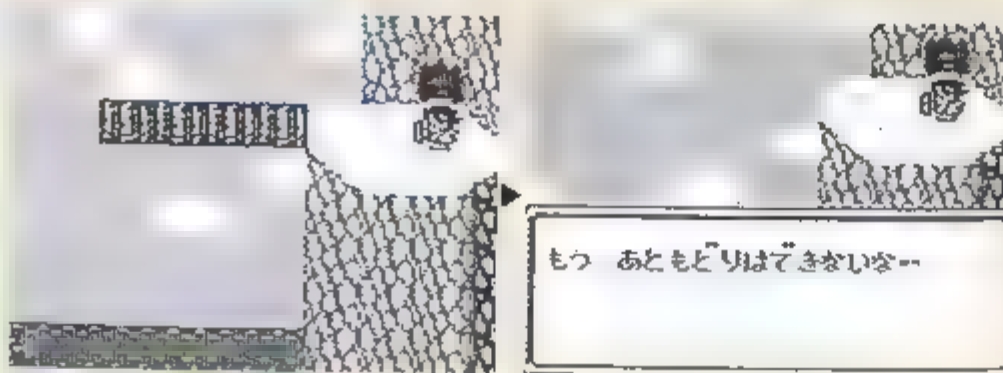
●テクニカルデータ

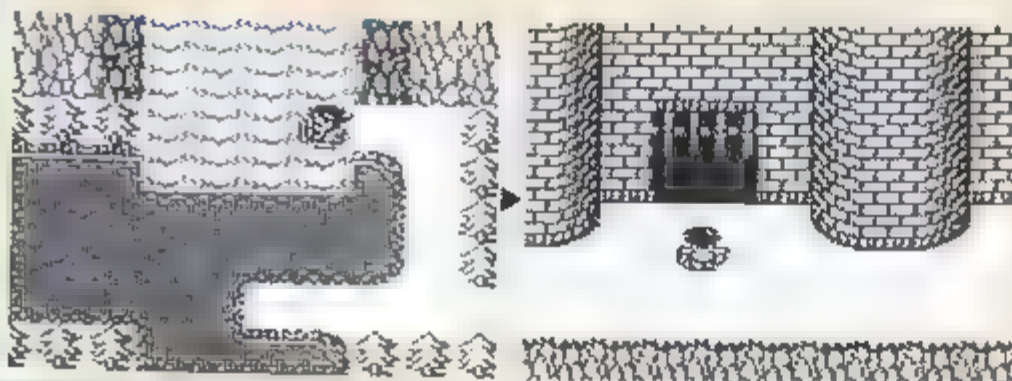
- ●最大ＨＰ／2288
- ●攻撃力　92－0
- ●防御力／4
- ●ルク　160
- ●経験値　96
- ●アイテム　サンダー

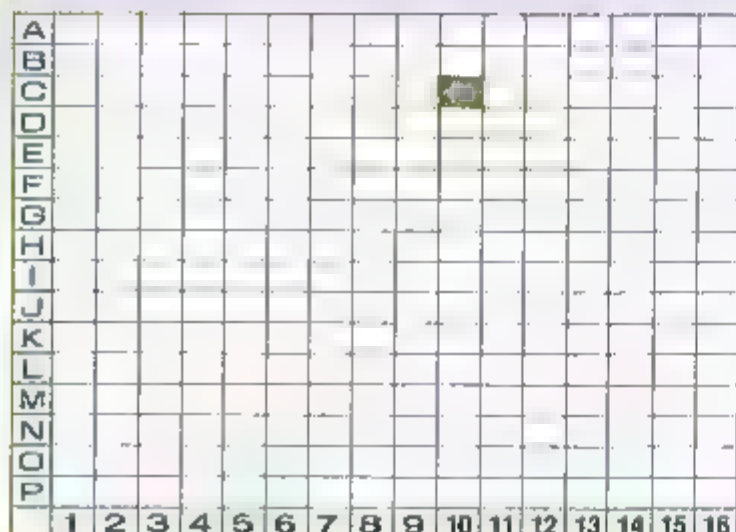
ベストウェポン	モーニングスター
ベストマジック	ケアル

特徴

泥や粘土、石などで人形(ひとがた)を造り、神や命を意味する呪文によって生命を吹き込まれたのがゴーレム。無機質に凝似(ぎじ)生命を与えているだけなので知性はない。この像は、日に日に成長し、巨大になるという。

ストーリー展開

ストーリー 1 橋が崩れて後もどりができなくなる

橋を渡り、出口へ行くと、地響(じひび)きと共に橋が崩れ落ちてしまった。もう後戻りはできない…。ここから先はグランス城だ。

ストーリー 2 再びグランス城へ

洞窟を抜けると、そこは滝つぼだった。グランス城…。脱走したこの城に再び戻った主人公の胸は怒りにふるえていた。

グランス城-イシュの町

目的 女の子を救うためにグランス城へ乗込む

グランス城でシャドウナイトと
決闘をすると城の外に出る。
そこで女の子に会ったら、
滝つぼへ行こう。
後は自動的にキャラクターが動いて、
次のステージまで話が続くよ。

C10

ルド内で取得できるアイテム類&魔法

フラットソード

武器	モーニングスター
兜	ダイヤのかぶと
鎧	ダイヤのよろい
盾	ダイヤのたて

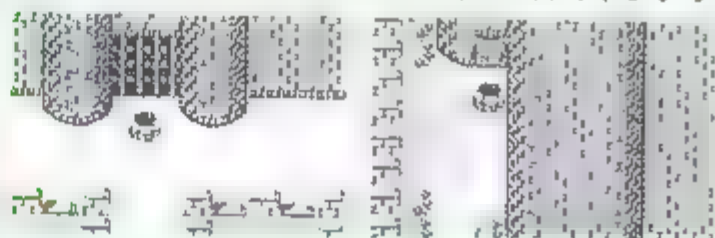
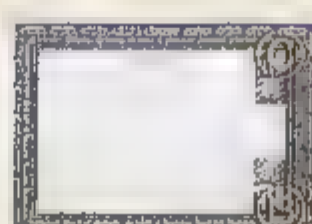
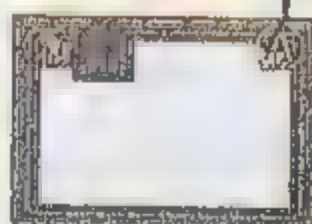
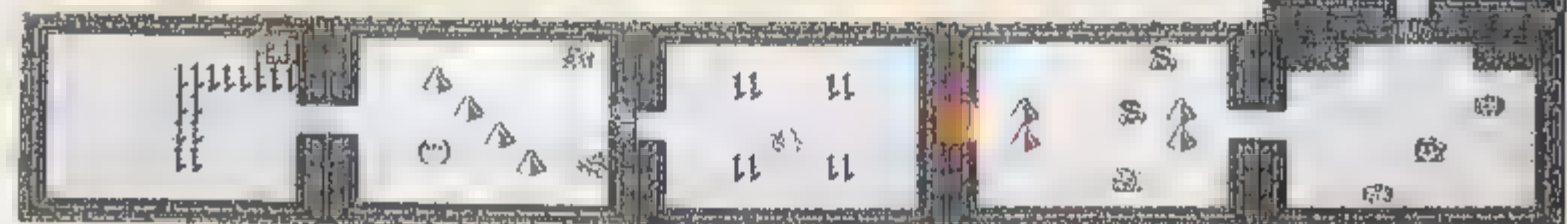
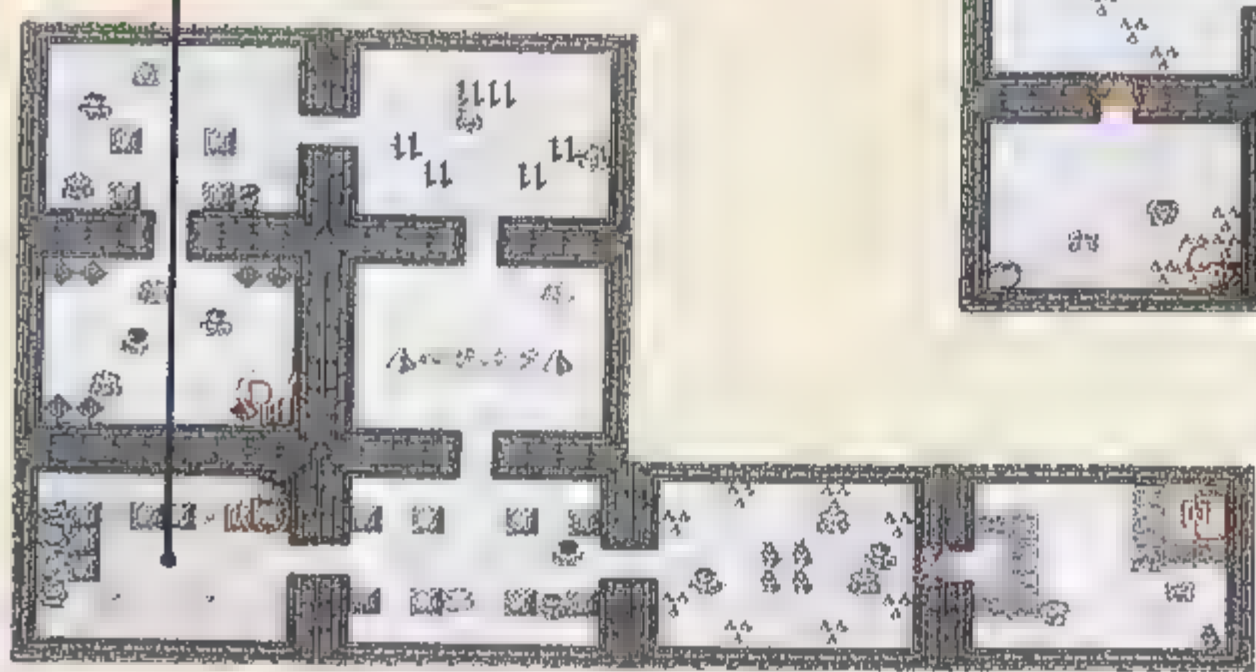
マトック	カギ
2	1

フラッドソード

シャドウナイトを倒せ!!

再びグランス城の敷地に足を踏み入れた主人公は、シャドウナイトを倒すべく奥への道を急いだ。キマイラを倒し、階段を降りるとそこに女の子が。無事救出した今、するべきことは、ひとつだけ…。

★城内に入ったら木を切りながら北西へ

城内をくぐって西へ行くと、木が道をふさいでいる。ジャマな木は切り倒そう。

ダンジョンMAP

●出現モンスター

ウィザード、ダークストーカー、アイスパイ、ファンタズム、ミノタウロス、レッドウィスプ、ガーゴイル、ゴースト、コブラ、シャドウゼロ、パンプキンボム、ウェアラット、ブラッドアウル、グリーンスライム、スケルトン

1F

宝箱

ルート3

2F

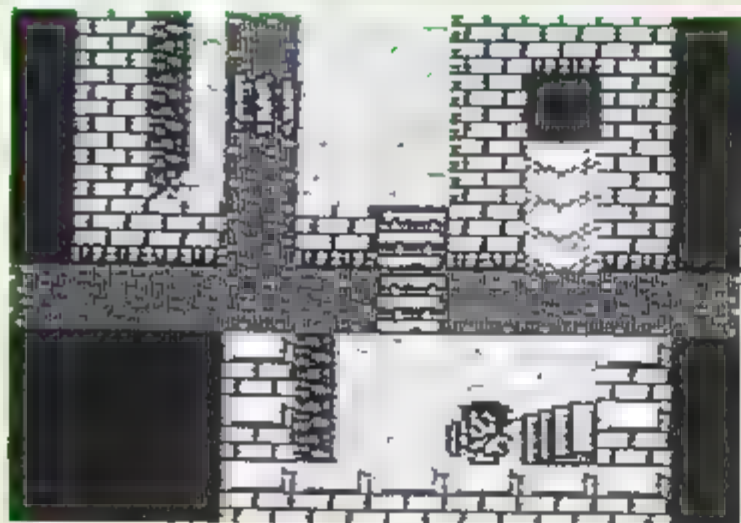
1F

2F

ストーリーF

バトル2

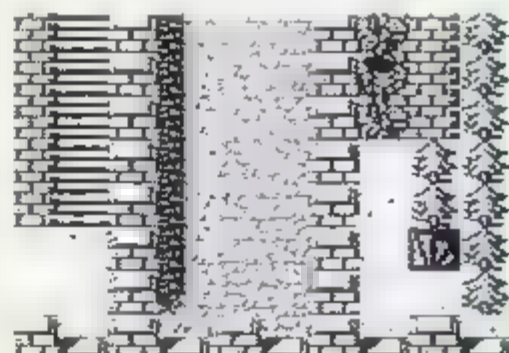
★トゲやバリアがいたるところに

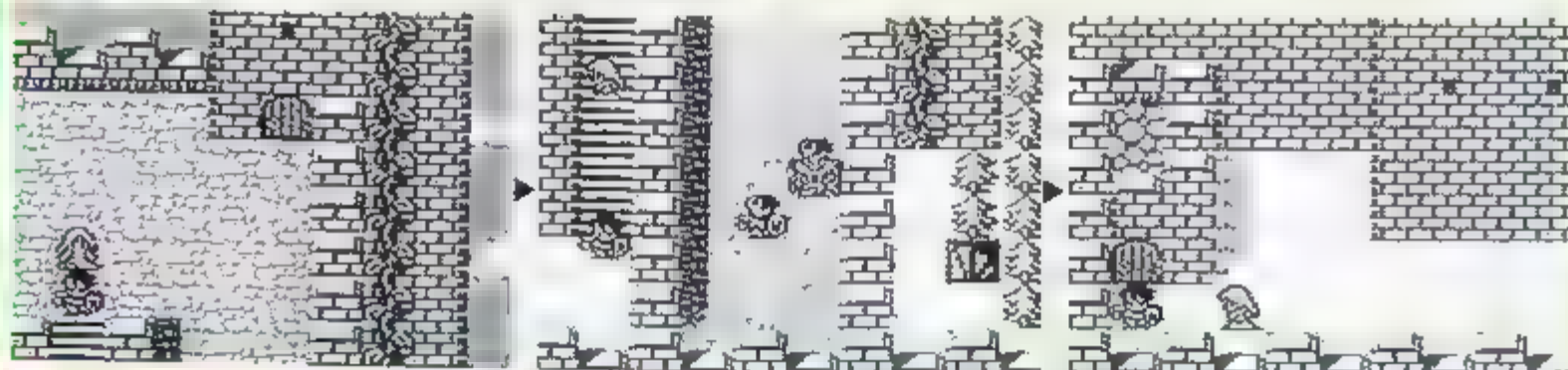
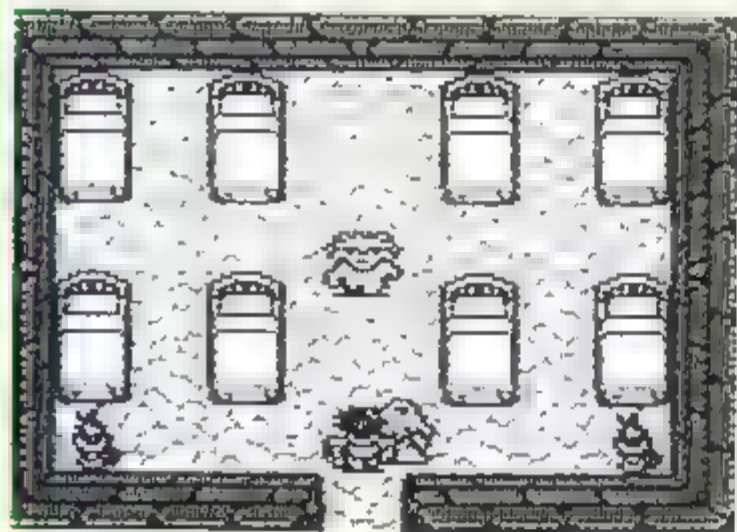
このグランス城は、シャドウナイトの居城だけあってあちこちにいじわるな仕掛けがいっぱい。その中でも一番単純なトゲとバリアは、いたるところに仕掛けられているよ。今までも説明したとおりトゲやバリアはＨＰ(ヒットポイント)を減らす、にっくきダメージの元。通らないと進めない所は別として、なるべくなら避けていこう。もちろん、乗っかっちゃって減ったＨＰ(ヒットポイント)はすぐに回復しないと、痛い目にあうかもよ‼

★城内には下水道から浸入

城門をくぐって北西に行くと下水道の扉がある。ここから下水道を抜けて行くと、グランス城に入ることができるんだ。この道には、もちろんモンスターがうじゃうじゃ。しかも、迷路のように行き止まりになってしまうルートまであるんだ。まぁこの先の事を考えたら、楽なモンだけどね。

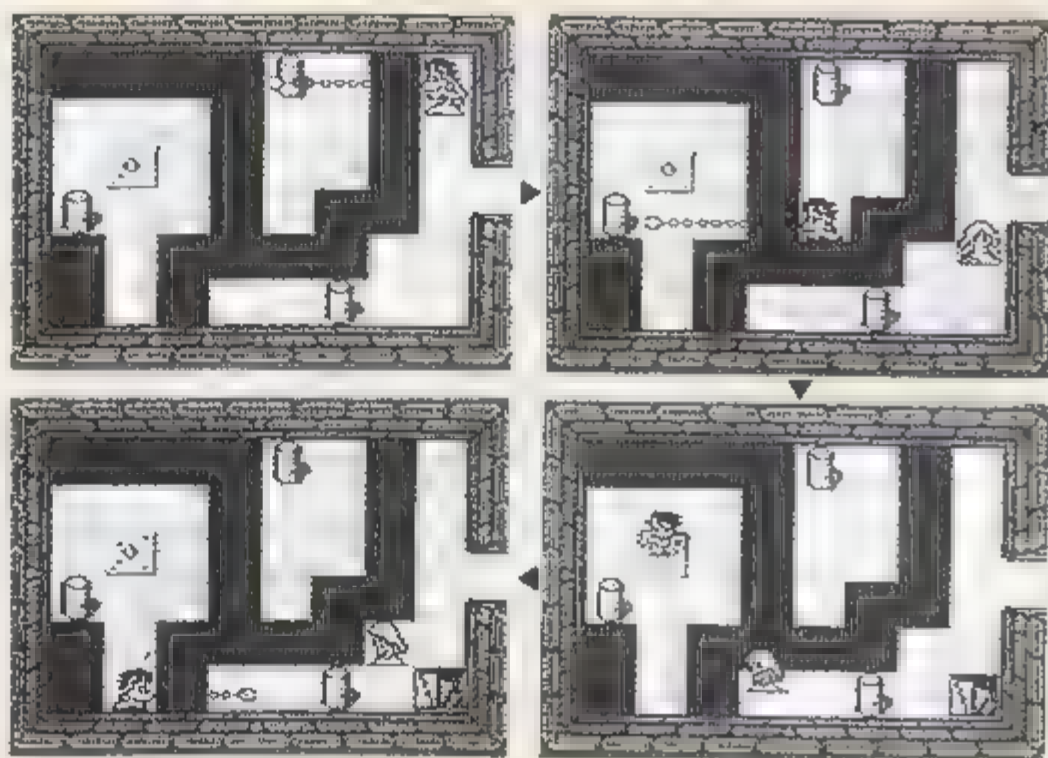
出現モンスター	ミミック、ラスター、ゴースト、グリーンスライム、スケルトン、ガスクラウド

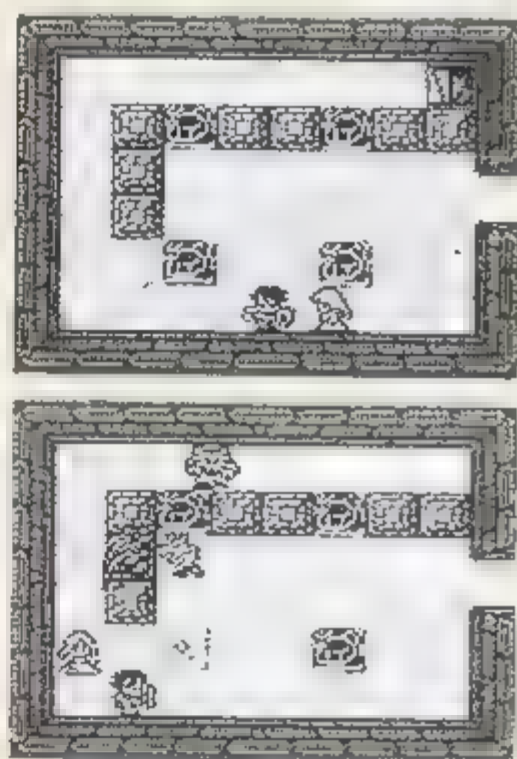
★下水道を出たらつるを登る

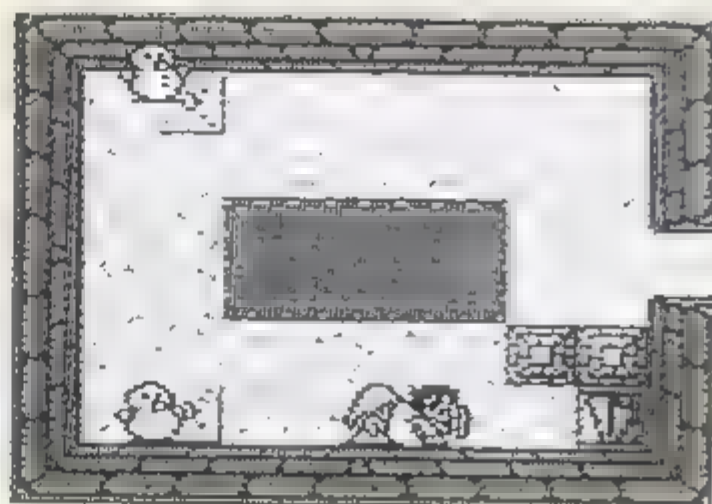
下水道を出るとそこには城の中庭が見えている。ここまで来たらあとひと息だ。とりあえず、ここはつるを登って塔の上まで行こう。途中、石化能力のあるライトニングボルトを放つウィザードが出現するので注意。石にされたら、すぐに回復しよう。

★最後の道具屋は回復ベッドと合体

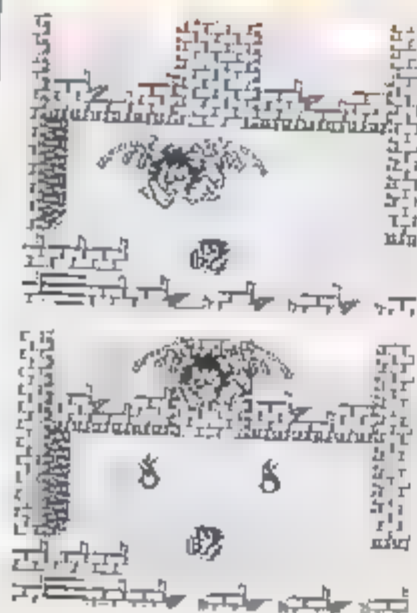
女の子を助けて中庭に出ると、画面左下に下り階段がある。ここを降りて左に向かうと１枚の扉があり、中には１人の道具屋がいる。ここの道具屋では通常アイテムを売っているので、買い忘れた物があったら購入しておこう。特に、カギだけはしっかりチェック！　もしもカギの買い忘れがあると、先にも進めない、後ろにも戻れない…、なんて事にもなっちゃう。そうなったらセーブした所からやり直しだからね。しかも、セーブした時点で、もうすでにカギがなくなっていた、なんてことになると、もう大変！　最初からやりなおしって事だってあるのだ。ちなみに、道具屋の周りに置かれているのは全て回復ベッド。どのベッドに入っても、回復してくれるよ。先への戦いに向けて、ぜひ利用してね。

ルート開拓

ルート1 チェーンフレイルで移動しながらスイッチ床に乗る

2階奥の部屋は、杭(くい)とスイッチ床の組み合わさったパズルルーム。ここをクリアするには、チェーンフレイルを使って、杭(くい)づたいに移動していけばOKだ。ただし、MAXで移動するとこもあるよ。スイッチ床は乗るだけで階段が出るタイプ。

ルート2 スイッチ床に乗った空箱

1階には、4つのスイッチ床に、それぞれ空の宝箱が乗っている部屋がある。この部屋は、1つでも空箱が失くなると、階段が消えてしまう仕組みになっているのだ。ここで注意したいのはモンスター。大群で襲(おそ)ってくるウェアウルフを攻撃しようとして、誤まって空箱を消してしまう場合があるからだ。もしも、空箱を消してしまったら、もう一度この部屋に入り直せば、初めの状態に戻っているよ。

ルート3 敵を雪ダルマにしてスイッチ床に乗せる

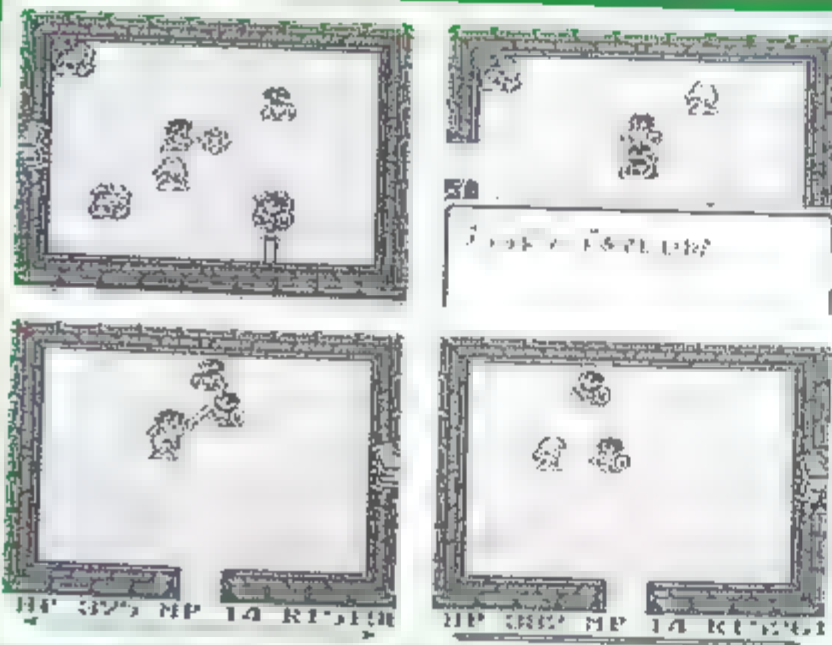
王座の間へ続く最後のパズルルームは2つのスイッチ床がある部屋。ここは単純に、スイッチ床にそれぞれ雪ダルマを乗せれば隠し階段が出る仕組みになっているんだ。

戦闘&攻略

バトル 1 キマイラとの戦闘

グランス城の初めの部屋から外へ出ると、キマイラとの戦闘だ。キマイラは、左右1つずつ炎を落としながら飛ぶよ。ただし、突然ジグザグと急降下してくることもあるので、こいつの動きには十分注意しよう。ベストの攻撃方法は、モーニングスターでひたすらダメージを与えることだ。MAXになるまで待っていると、どんどん攻撃されてしまう。近づくのが怖いって人は、ファイアの連打と組み合わせると早く倒すことができるのだ。

●テクニカルデータ

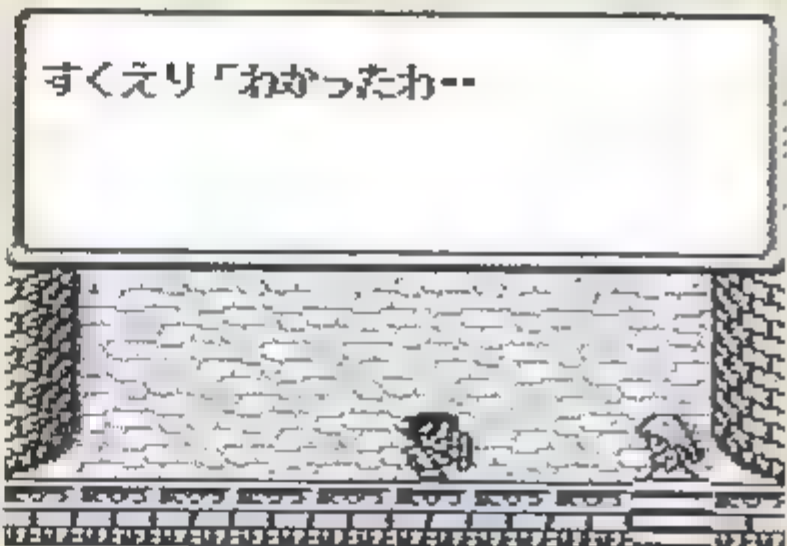
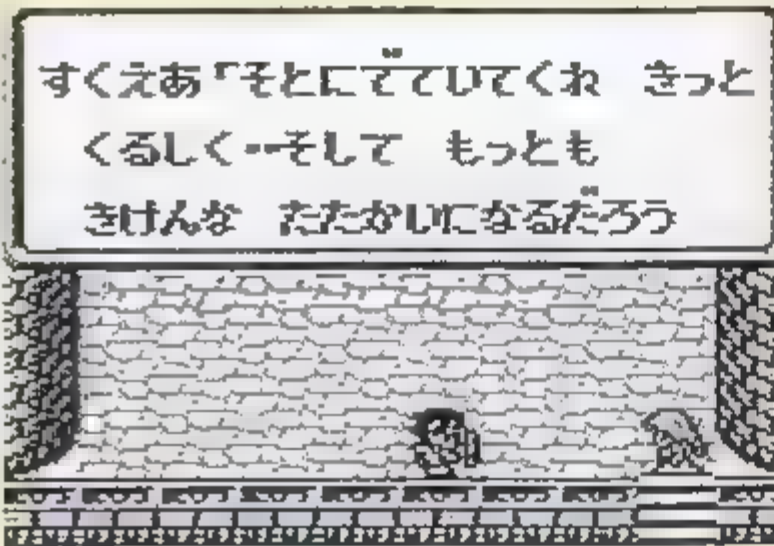
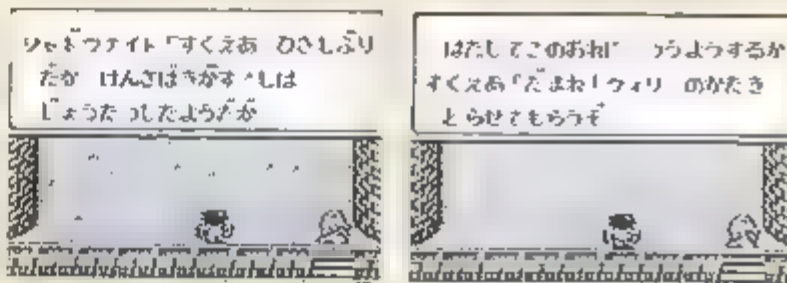
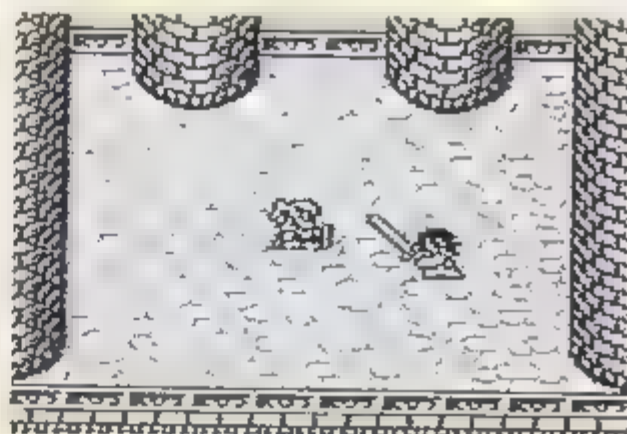
- ●最大HP／1792
- ●攻撃力／92
- ●防御力／4
- ●ルク／88
- ●経験値／20
- ●アイテム

ベストウェポン	モーニングスター
ベストマジック	ファイア

特徴	頭と体がライオンで、かたくちからヤギの頭をはやし、竜の翼を持った三位一体の奇獣口から炎を吐き出す。

★ブラッドソードはHPの回復も

グランス城で手に入れたブラッドソード。この剣には不思議な力があるんだ。それは、敵を攻撃した時に、相手のHP（ヒットポイント）を吸収し、自分のHP（ヒットポイント）を増やすことができるってこと。この剣さえあれば、回復アイテムや魔法がない、または温存したいって時に助かるよね。ただし、攻撃力はあまり高くないよ。

バトル 2 シャドウナイトとの戦闘

王座の間から屋上へ行くと、そこにシャドウナイトが待ち構えていた。とうとうシャドウナイトとの決戦だ!! 女の子を下の部屋に移動させ、シャドウナイトの不敵なメッセージが出たら、戦闘開始。他のモンスターと異なり、自キャラと同じ大きさのシャドウナイト。だが、剣をふりかざしながら攻撃してくるこいつは、一筋縄（ひとすじなわ）では倒せない。攻略法は、ブラッドソードでのMAX攻撃をくり返す——。これしかない。敵の攻撃をよけながらゲージを上げ、相手が自分に向かってきた時がチャンスだ。HP（ヒットポイント）は、ブラッドソードの特殊能力で回復することができるよ。ファイアを併用するのも効果的だ。

●テクニカルデータ

- ●最大ＨＰ／1020
- ●攻撃力／99
- ●防御力／30
- ●ルク／10
- ●経験値／160
- ●アイテム

ベストウェポン	ブラッドソード
ベストマジック	ファイア

特徴	グランス公国の実質的な王。かつてこの国を治めていた自分の父親を、王になるために自ら手にかけたというウワサも。マナの樹の力を手に入れ殺りくと恐怖で世界を征服しようと企む、極めて非道な男。

ストーリー展開

ストーリー1　女の子を救出する!!

キマイラを倒し、階段を降りると、そこに連れ去られていた女の子が。彼女は、奪(うば)われてしまったマナのペンダントを取り戻すため、シャドウナイトの元へ行くという。この先、どんな危険が待ち受けているかも知れないというのに…。主人公の説得も、彼女のマナの樹を守るという責任感の前では無力だった。2人は、シャドウナイトのいる最上階、王座の間へと足を進めた…。

ストーリー2　女の子の様子がおかしい?

シャドウナイトを倒した主人公は、女の子がいないことに気付き城の外へと出た。そこで見たものは、主人公の呼びかけにも答えず、無表情に歩く女の子の姿だった。

ストーリー3　ジュリアスの邪悪な陰謀

主人公は、女の子の後を追って滝つぼへと急いだ。すると、どこからともなく無気味(ぶきみ)な声が…。ジュリアスだ!! ジュリアスは、女の子にペンダントを渡し、滝を天に昇らせる呪文(じゅもん)を唱(とな)えろという。そんなことさせてたまるか!! 主人公は、女の子に必死に呼びかけるが、その声はとどかない。なんと、ジュリアスが女の子に術をかけ操っていたのだ。そして、女の子の口から、1つの呪文(じゅもん)が唱(とな)えられた…。それは正(まさ)に奇跡(きせき)だった。滝の水が逆流し、女の子とジュリアスが昇っていくのだ。追いすがる主人公は、滝から落とされて…。

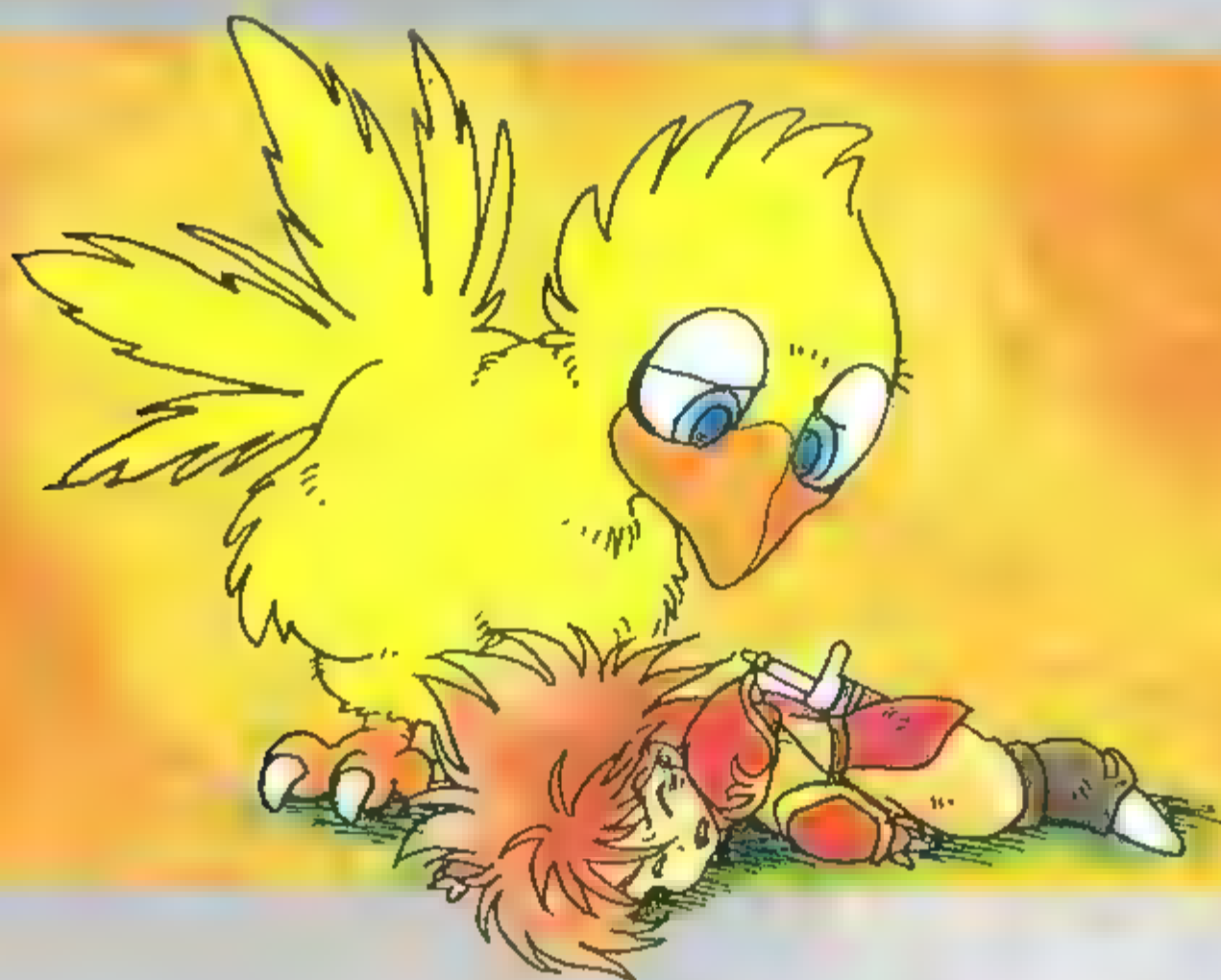
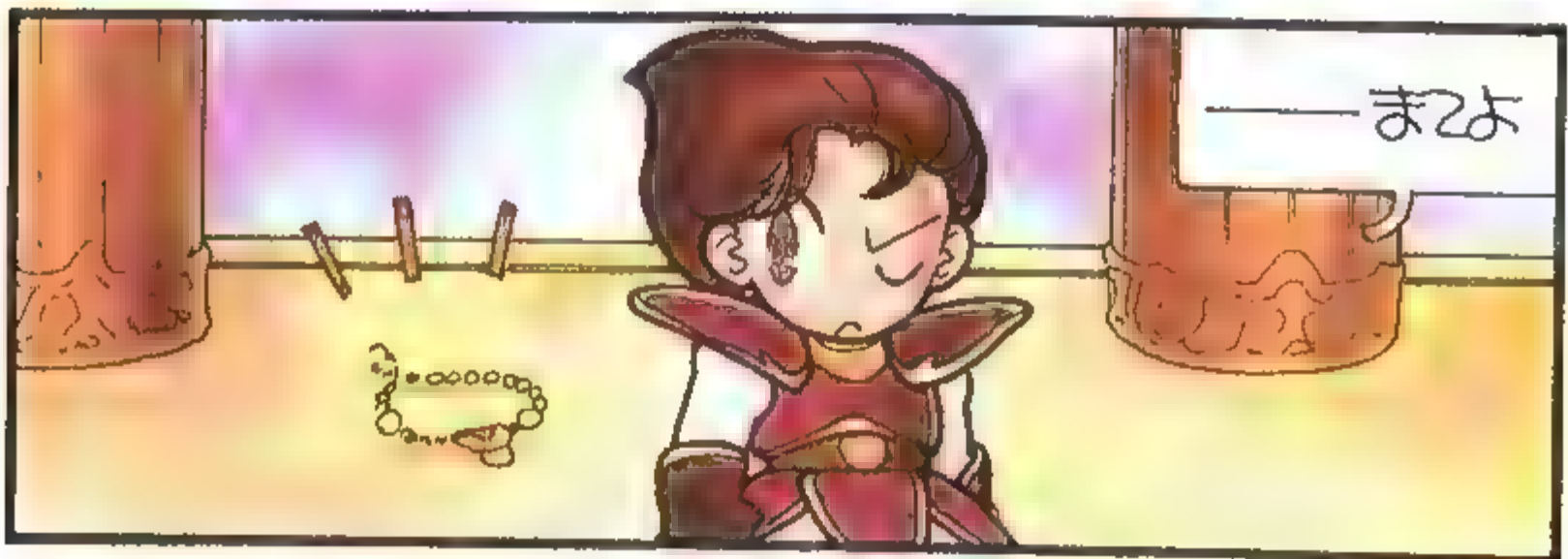
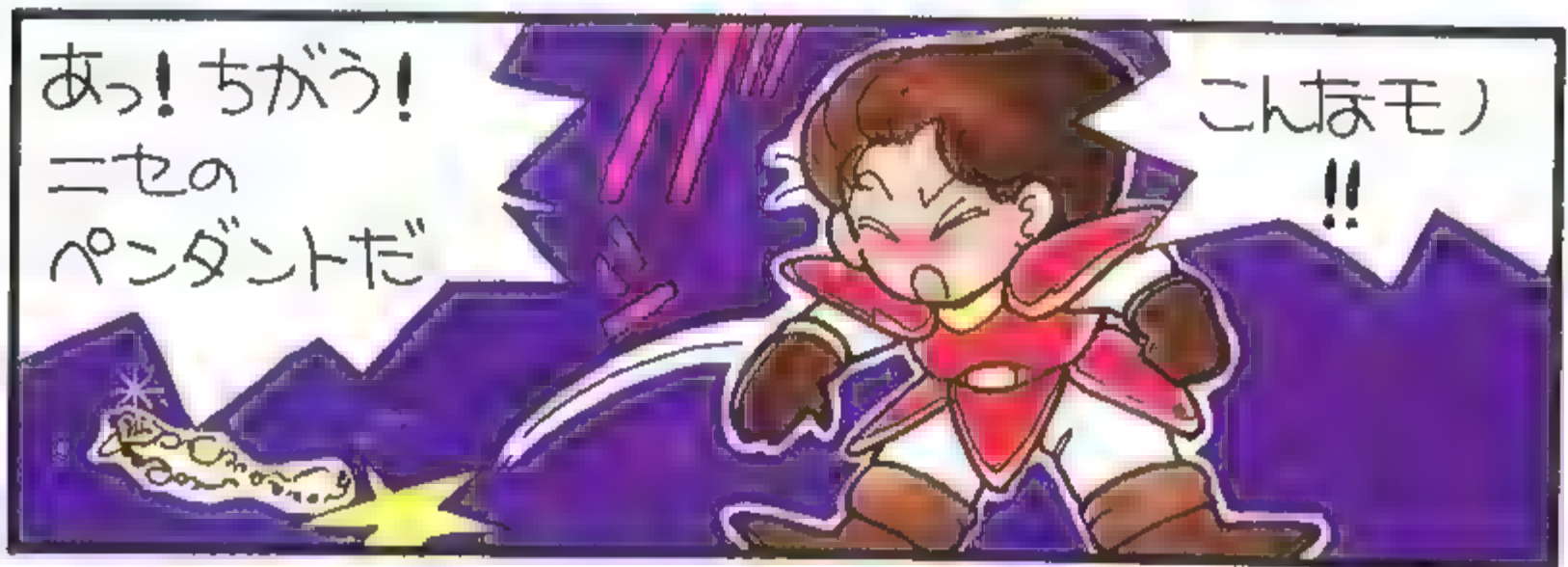
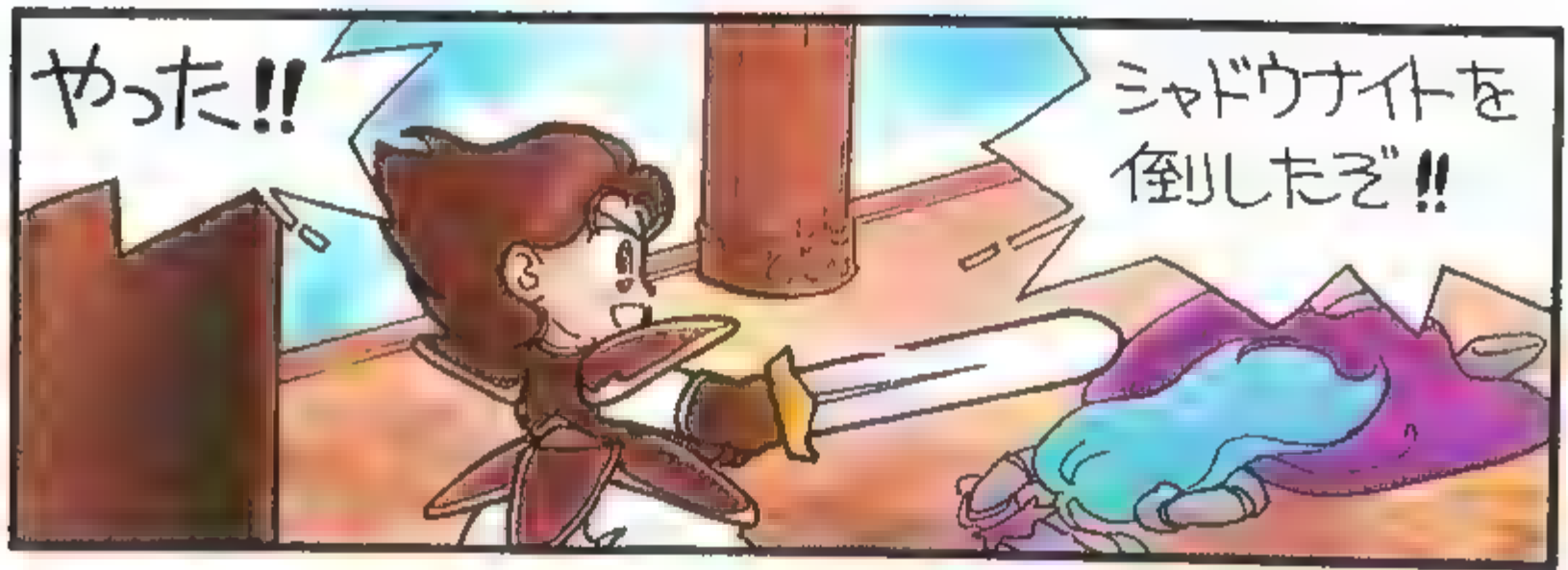
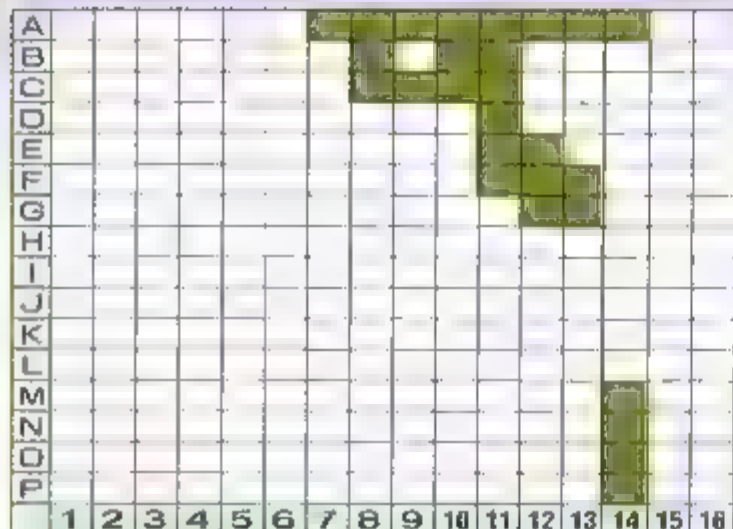
ストーリー 4 チョコボとの再会

ジュリアスに滝から落とされた主人公は、クリスタルの生えた不思議な砂漠で意識を取り戻した。しかし、すでに体は動かない。もうだめだ…。すると、聞きなれた鳴き声が。「クエッ」。再び気を失った主人公は、遠くなる意識の中で、チョコボの姿を見るのだった。チョコボは、傷ついた足を引きずりながら、主人公を乗せて近くの町までたどりついた。そこはイシュの町。近くを通りがかった女の子は、1人の青年を1匹の鳥を発見し、この町の老婦人サラに告げた。

やった!!
シャドウナイトを倒したぞ!!

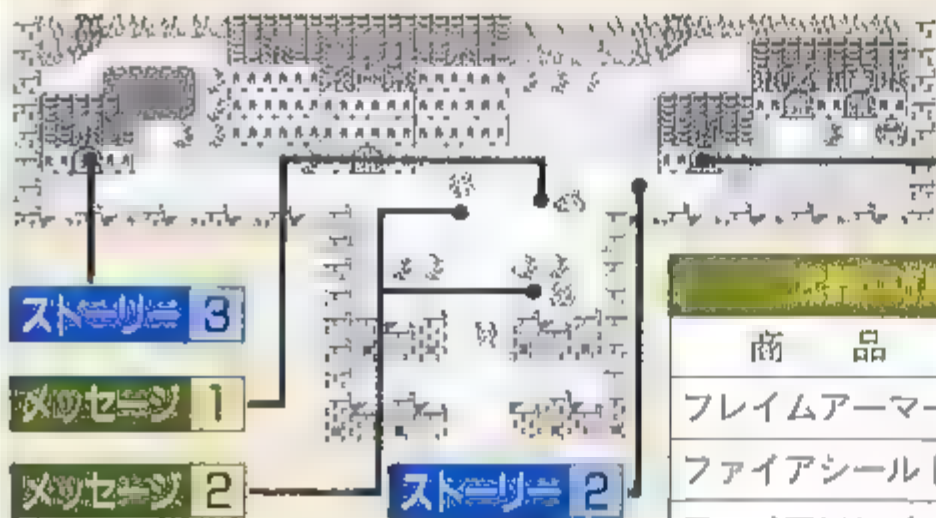
あっ！ちがう！ニセのペンダントだ
こんなモノ!!

——まてよ

道具屋へもってったら意外と高く売れるかもな

イシュの町▸ロリマー城

目的	チョコボットと共にシーバに会いに行く

イシュの町で情報を得たら、
チョコボットに乗って、
まずはウェンデルに立ち寄る。
そこで話を聞いたら、
次は北の果て、カーラ山脈近くの
ロリマー城へ行こう。

近道ルート：C10▸C9▸C8▸B8▸A8▸A7▸A8▸A9▸A10▸A11▸A12▸A13▸A14▸P14▸O14▸N14▸M14▸N14▸O14▸P14▸A14▸A13▸A12▸A11▸A10▸B10▸B11▸C11▸D11▸E11▸F11▸E11▸E12▸F12▸G12▸G13▸F13

ルート内で取得できるアイテム&魔法：フレイムアーマー、ファイアシールド、ファイアフレイル

■お店ガイド

[illegible]	1軒	10R

商品	値段(R)	商品	値段(R)
フレイムアーマー	5625	ハイポーション	160
ファイアシールド	4400	どくけし	30
ファイアフレイル	6300	めぐすり	60
		きんのはり	90
		もぐらのひげ	20
		カギ	15
		マトック	60

古代バンドール帝国の文明が生きる町

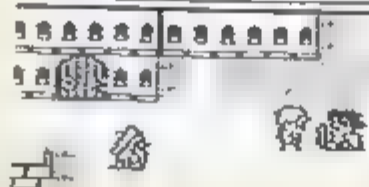
ガラスの砂漠にあるイシュの町で目覚めた主人公は、そこで生き別れになっていたボガードと再会し…。

メッセージ解析

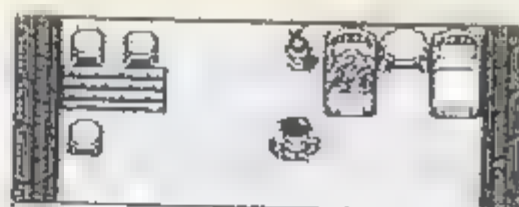
メッセージ1 ボンボヤジについての情報

老人がいうには、この世界では水の上を移動する技術がまだ開発されていないらしい。しかし、メカに強い、西の外れの家に住んでいるボンボヤジなら可能かもしれないとか。いったいボンボヤジってどんな人なんだろう。早く会ってみたいね。

メッセージ2 バンドール帝国の話

かつて世界を支配していたバンドール帝国。その遺跡がこの地方に残っており、今でも地中深くで息づいている。

ストーリー展開

ストーリー1 ボガードとの会話

目覚めると、そこにはグランスの飛空艇で別れ別れになったボガードがいた。話を聞くと、この町に住むサラに助けられたらしい。しかし、自信を失くした主人公には、ボガードの期待は大きすぎて…。とうとうケンカになり、主人公は家をとび出した。

ストーリー 2 老婦人サラの告白

家をとび出した主人公は、外で心配していたサラから、ボガードの話を聞いた。なんと彼は、飛空艇から落ちたケガで動けない体になっていたのだ。チョコボでさえ主人公を信じている…。そしてサラもまた…。

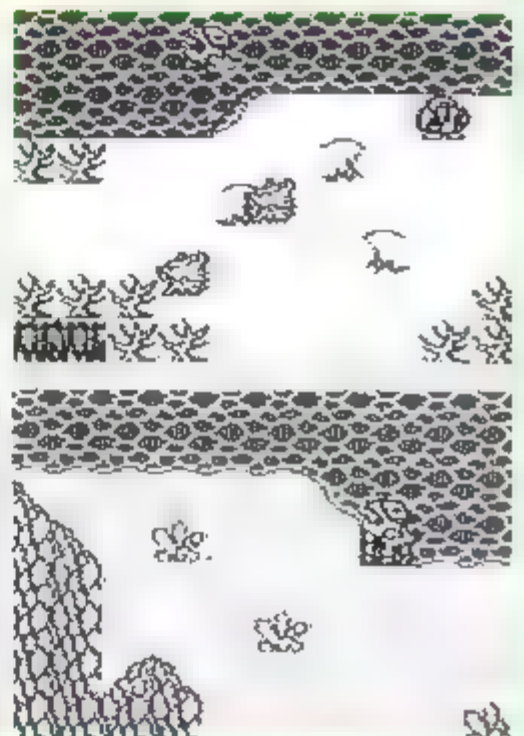
ストーリー 3 ボンボヤジとチョコボット

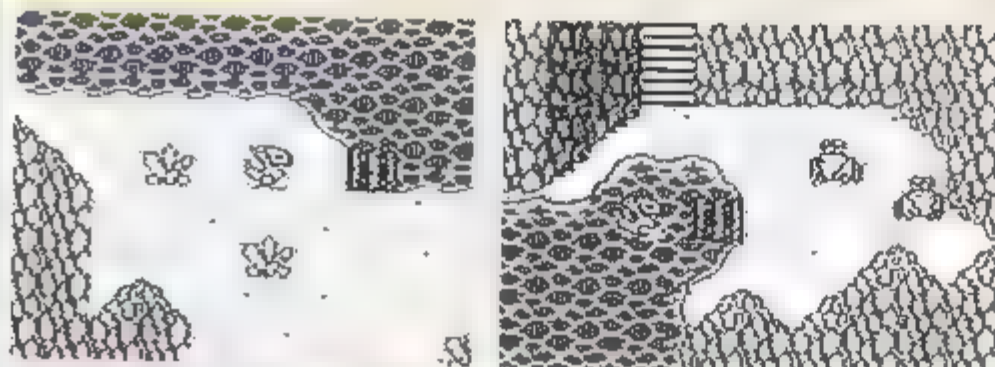
サラからチョコボがボンボヤジの所にいると聞いた主人公は、さっそく彼を訪ねた。中に入ろうとすると大きな音が。なんとボンボヤジは傷ついたチョコボの足をメカにして、水上も走れるチョコボットに改造したのだ。再び、主人公は旅立ちを決意した。

ストーリー 4 ボガードから次の目的を聞く

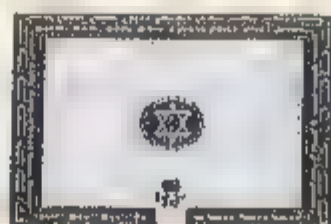
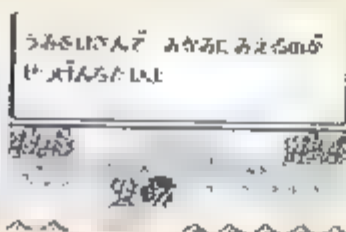
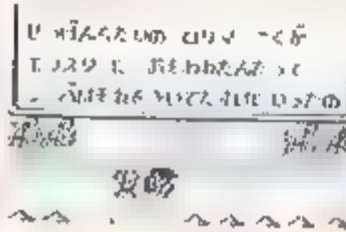
ボガードにあやまった主人公は、そこで聖剣エクスカリバーの話を聞いた。今のジュリアスを抑えられるのは、その剣を持ったジェマの騎士しかいないという。再びシーバの元へ向かうよう言われた主人公は、チョコボットと共にイシュの町を後にした。

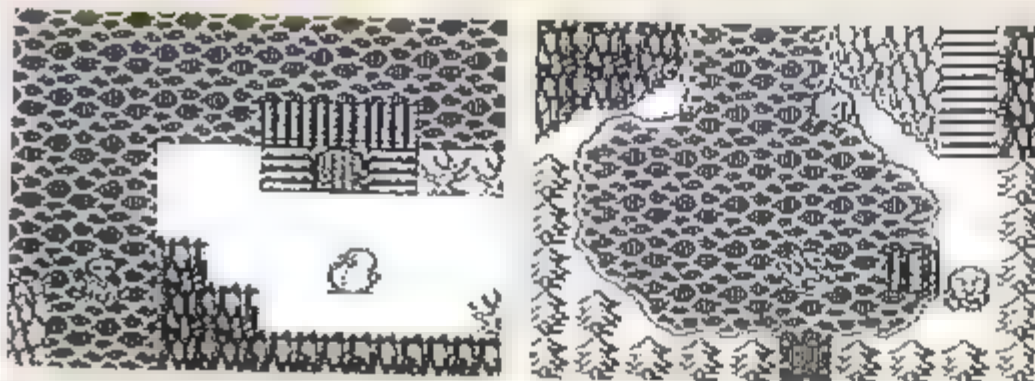
★海の上もスイスイのチョコボット

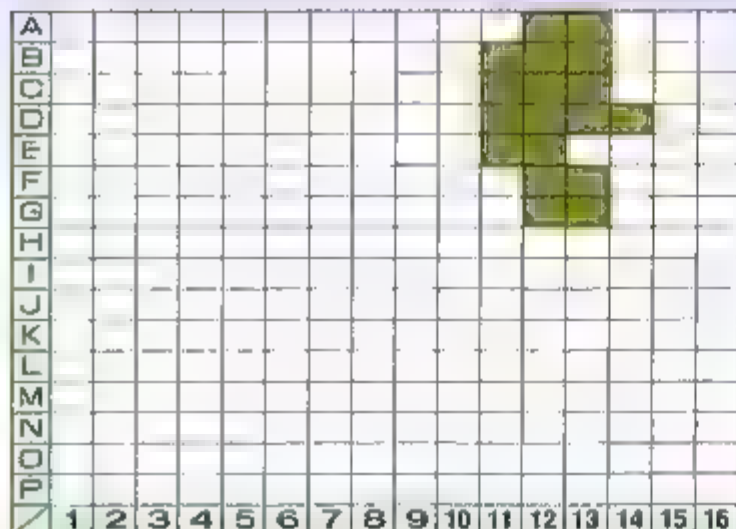
ボンボヤジに治療、改造してもらったチョコボットはこの世界初の水陸両用の乗り物だ。陸の上はもちろん、海の上だってスイスイ移動できちゃう。ただし、陸への出入りは、桟橋のあるところだけ それ以外のところからは、出ることも入ることもできないんだ。まぁ、たいていの場所には、チョコボット用桟橋があるけどね。ちなみに、海の上では、チョコボットから降りる事は不可能だよ。

【イシュの町►ウェンデルの町】

フィールド 1 チョコボットで海を移動する

イシュの北西にある桟橋から海に出たら、まずは東へ。つきあたってから北へ行ったところの桟橋がウェンデルの入口だ。

メッセージ 1 シーバについての情報を得る

ウェンデルの町に着いて大聖堂に入ると、そこにいるはずのシーバがいない。情報収集をすると、ロリマー国へ行ったとのメッセージ。どうやら北の雪原、カーラ山脈で何かあったらしい。次はロリマー国だ！

【ウェンデルの町►ロリマー城】

フィールド 1 再び海に出てロリマー国へ向かう

ウェンデルを出て南に行き、つきあたりを西に向かうと雪原が見えてくる。さらに谷間を南へ行くと桟橋があるよ。

ロリマー城▶カーラ山脈

目的 シーバを助けるためカーラ山脈へ行く

ロリマー城へついたら、
まずは正面の部屋に入って、
ロリマー国王から話を聞こう。
閉じ込められているシーバを救うには
北の雪原、カーラ山脈に棲む、
マリリスを倒さなければならないのだ。

近道ルート
F13▶G13▶G12▶F12▶E12▶E11▶
D11▶C11▶B11▶B12▶A12▶A13▶
B13▶C13▶C12▶D12▶D13▶D14

ルート内で取得できるアイテム類&魔法

な し

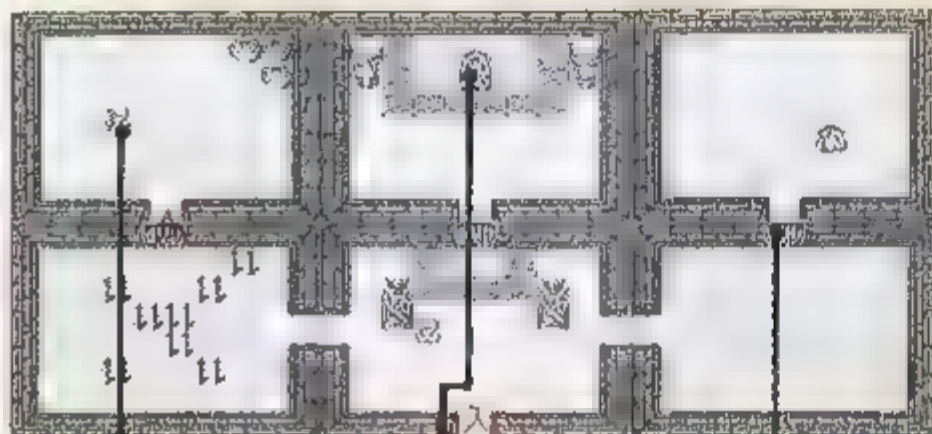
ENTRANCE

【F13】

ロリマー王国の拠点となる城

ロリマー城

■お店ガイド

	0軒	0R

メッセージ 1　メッセージ 2　ルート 1

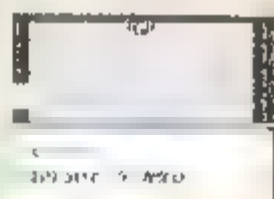
山からの冷気で凍りついた人と扉

ロリマー城へ着いた主人公は、凍りついて動けない人を発見。不思議に思いながらも、正面の部屋にいたロリマー国王から話を聞くのだが。

ルート開拓

ルート 1

凍りついた扉

右上の扉を開けようとしても、凍りついて動かない。

実はこの先へはまだ行けないんだ。

メッセージ解析

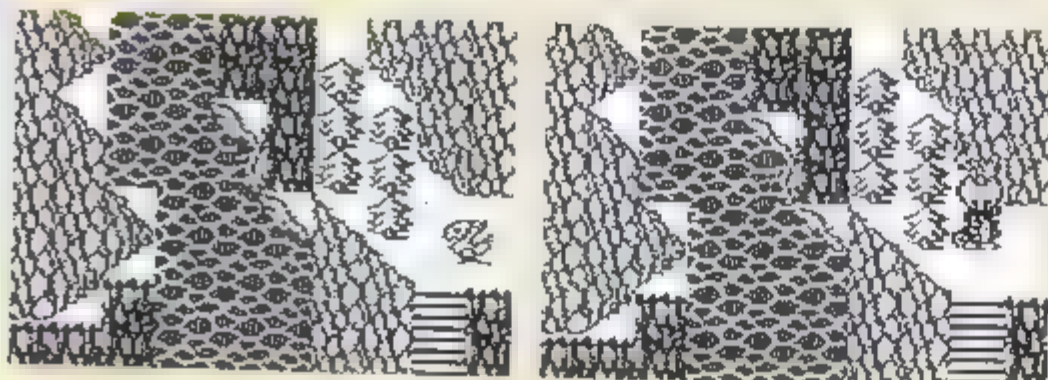
メッセージ1 凍りついて動けない男たち

ロリマー城入口と、左上の部屋には、凍りついたまま動けなくなっている人がいる。いくら話しかけても「凍りついている…」の一点ばり。とりあえず今の段階ではどうしようもないので、正面の部屋へ行き、ロリマー国王から話を聞こう。

メッセージ2 ロリマー国王の話

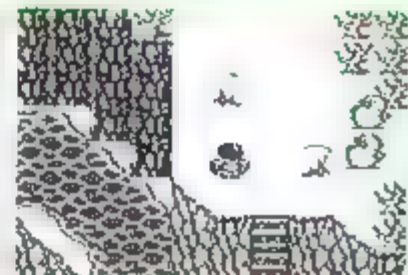
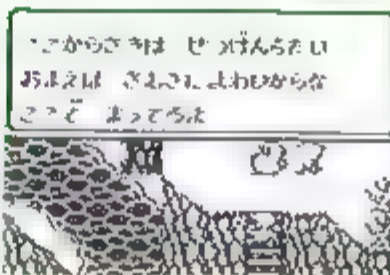
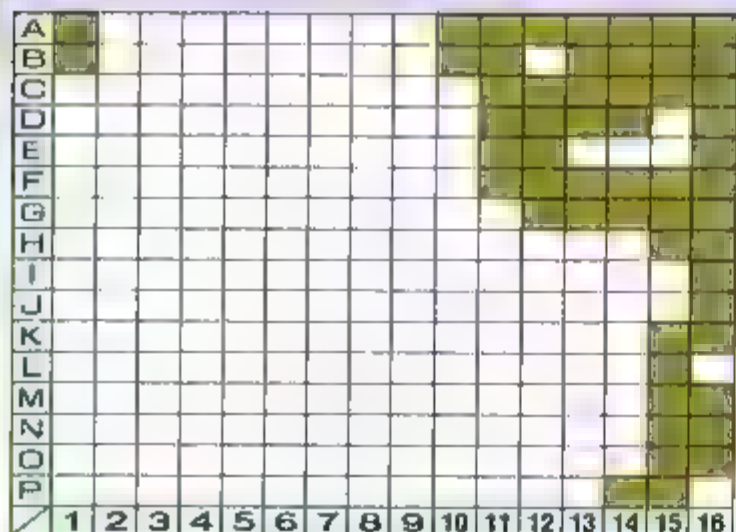
王がいうには、北のカーラ山脈にモンスターが棲みついたらしい。しかも、シーバは閉じ込められているのだ。

【ロリマー城-カーラ山脈】

フィールド1 行く手をはばむ木々

城から北へ向かうと、途中で木がじゃまをしている。ここは一旦チョコボから降りて木を切り、先へ進もう。

出現モンスター	チビデビル、ラビ、オーガ、バネクジャコ、ガルフィッシュ、スノーマン、サーベルキャット、オーラス

★チョコボは寒さが苦手!!

雪原地帯へ入ると、寒さの苦手なチョコボットを待たせておくことになるんだ。帰ってきたら、話しかけて仲間にしよう。

カーラ山脈▶地下大河

目的 トクロのカギをもらい浮遊岩の荒野へ行く

カーラ山脈でマリリスを倒したら、
ロリマー城へ再び寄り、
シーバからドクロのカギをもらおう。
次の目的地は地下大河・海底火山。
浮遊岩の荒野の入口は、
たくさんのアンモナイトがあるよ。

D14▶D13▶D12▶C12▶C13▶B13▶A13▶A12▶A11▶B11▶C11▶D11▶E11▶E12▶F12▶G12▶G13▶F13▶G13▶G12▶F12▶E12▶E11▶F11▶E11▶D11▶C11▶B11▶B10▶A10▶A11▶A12▶A13▶A14▶B14▶C14▶C15▶C16▶D16▶E16▶F16▶G16▶H16▶H15▶G15▶F15▶F14▶G14▶F14▶F15▶G15▶H15▶H16▶I16▶J16▶K16▶K15▶L15▶M15▶M16▶N16▶O16▶O15▶N15▶O15▶P15▶P14▶A14▶A15▶B16▶B1▶A1▶A16

必ず内で取得できるアイテムと魔法 アイスファンド、トクロのカギ

ENTRANCE 【D14】

雪原地帯にある

カーラ山脈

討伐対象：マリリス

武器	ファイアフレイル
兜	ダイヤのかぶと
鎧	フレイムアーマー
盾	ファイアシールド

マトック	カ　ギ
4こ	4こ

アイスブランド

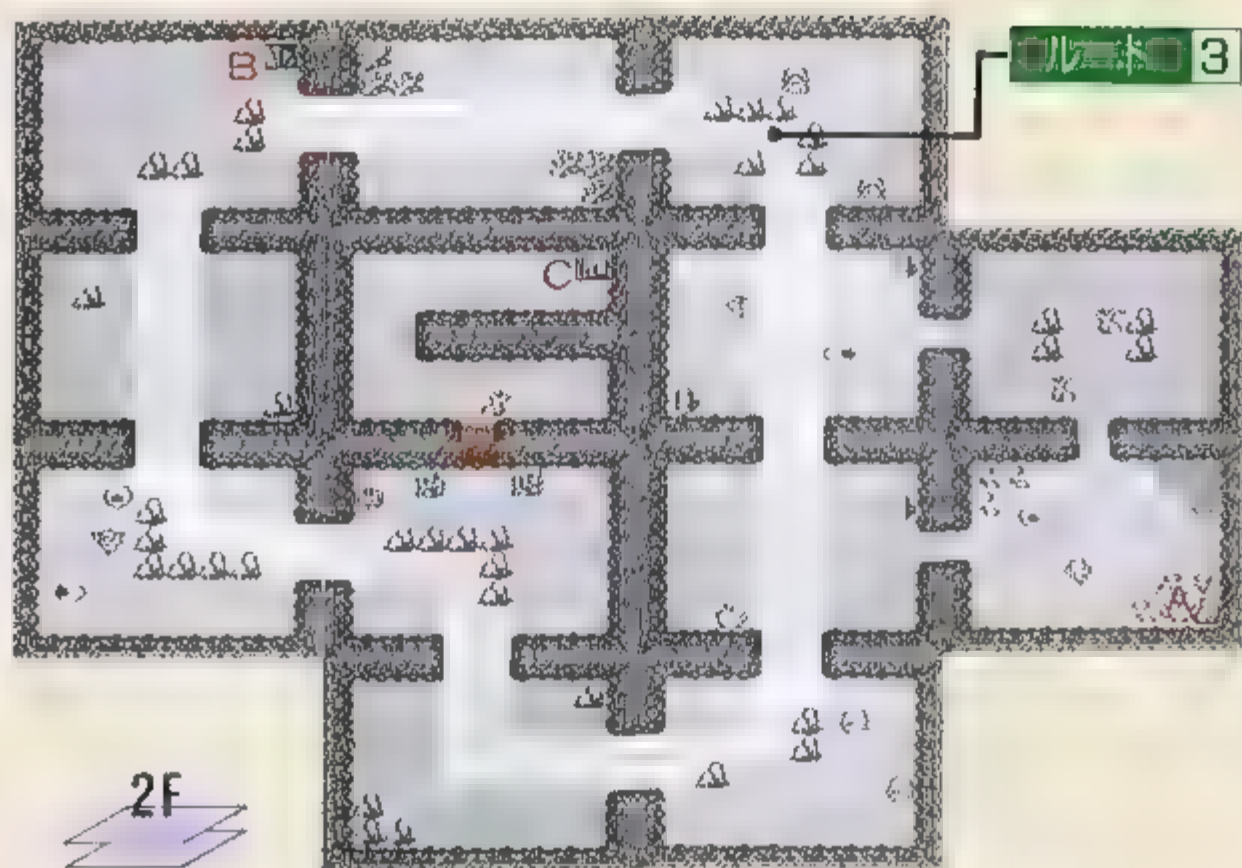
雪と氷に閉ざされた洞窟

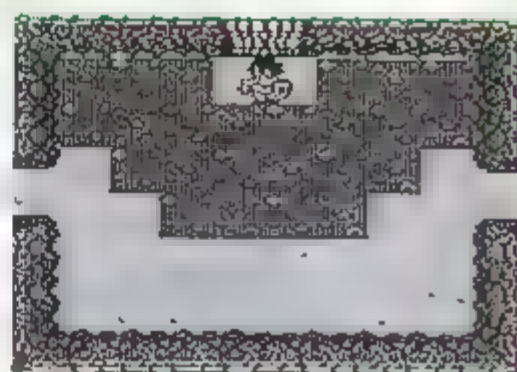
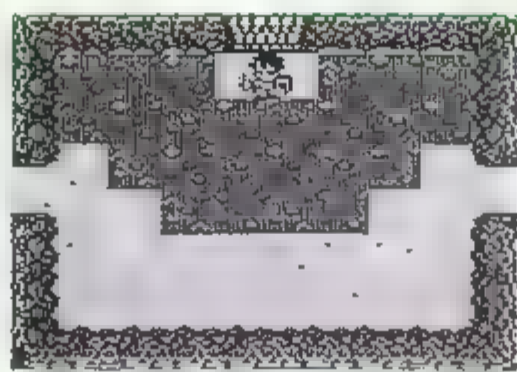
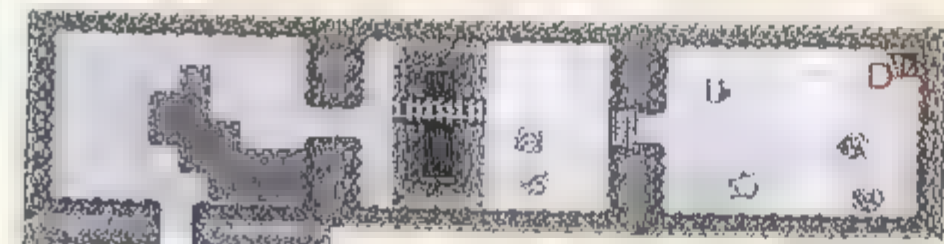
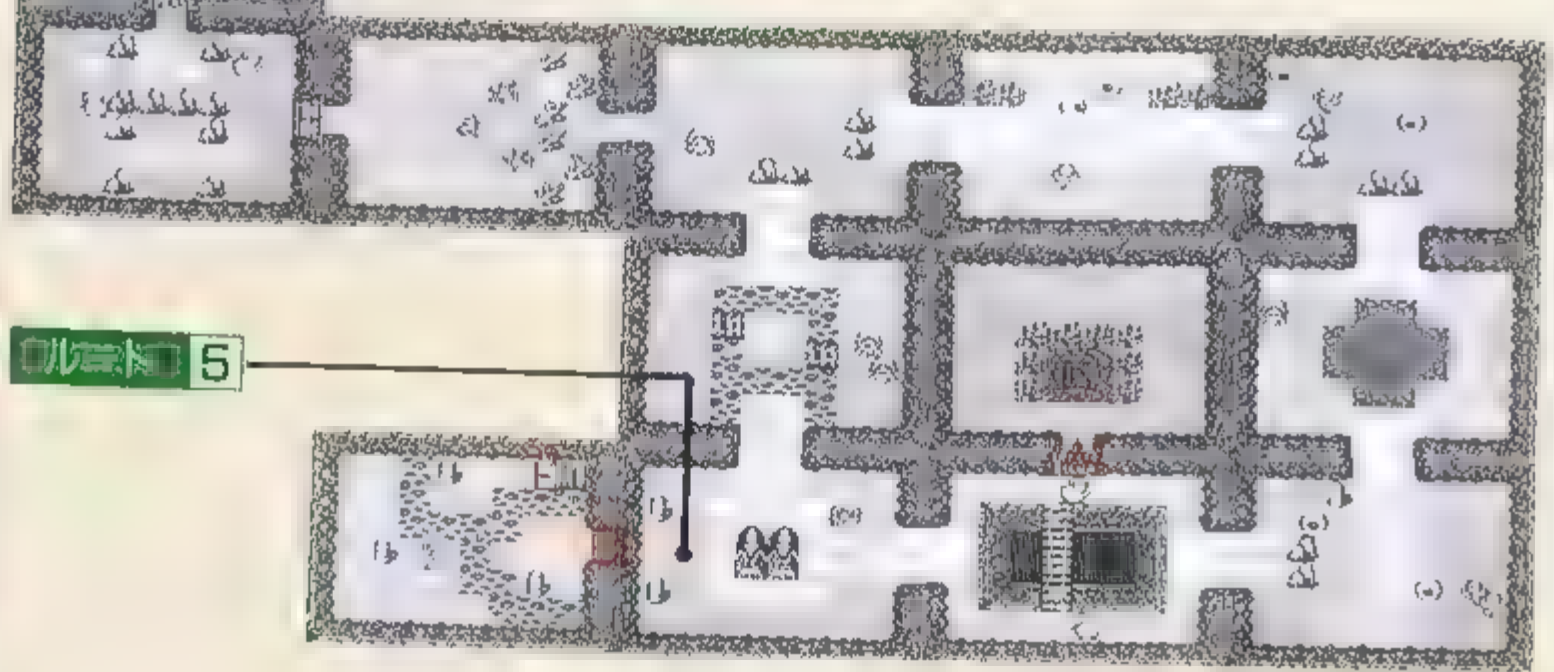
チョコボットと別れ、１人雪原地帯を歩いた主人公は、寒さの中、やっとのことで山脈入口についた。この山の上に倒すべきモンスター、マリリスがいるのだ。早くしなければ、閉じ込められているシーバの命が危い。しかし、先を急ぐ主人公の前には、様々な試練が待ち構えていた。

ダンジョンMAP

2F

宝箱

3F

★エリクサーは最高の回復アイテム

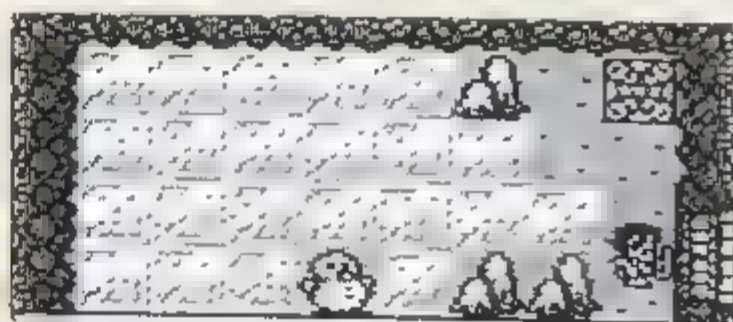
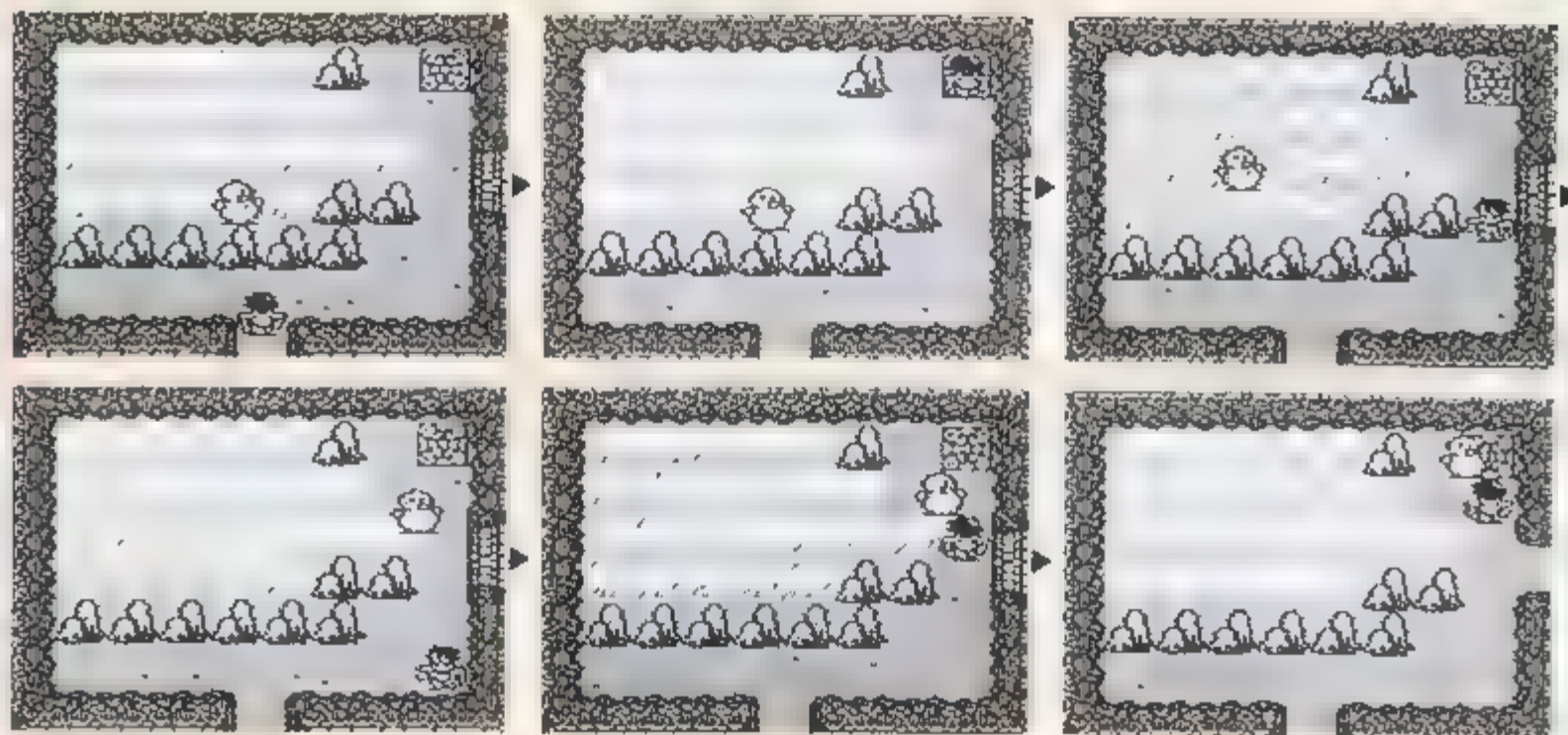
回復アイテムの中で、最高峰(さいこうほう)ともいえるものがエリクサー、このアイテムは、HP(ヒットポイント)・MP(マジックポイント)とも、MAXまで回復してくれちゃうのだ。

4F
4
5
1
●出現モンスター
スノーマン
ダックソルジャー
エアエレメント
バイルダー
ポト
ファンタズム
サーベルキャット
オーラス

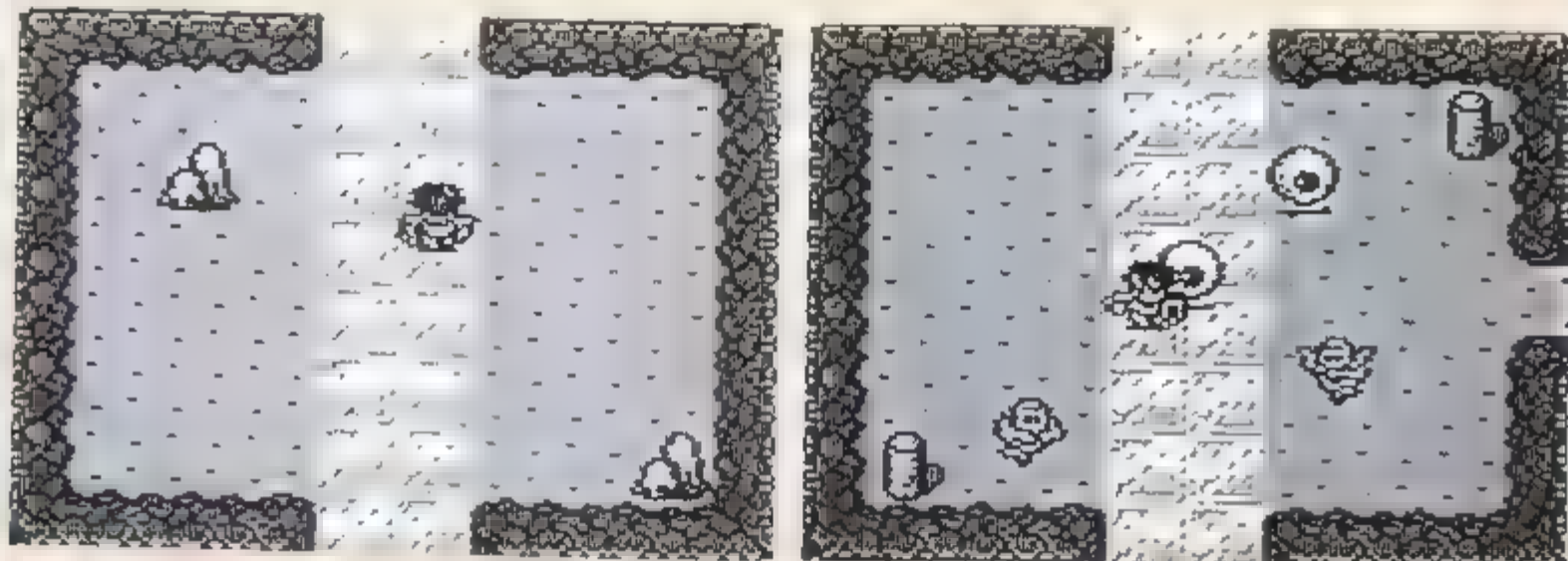
ルート開拓

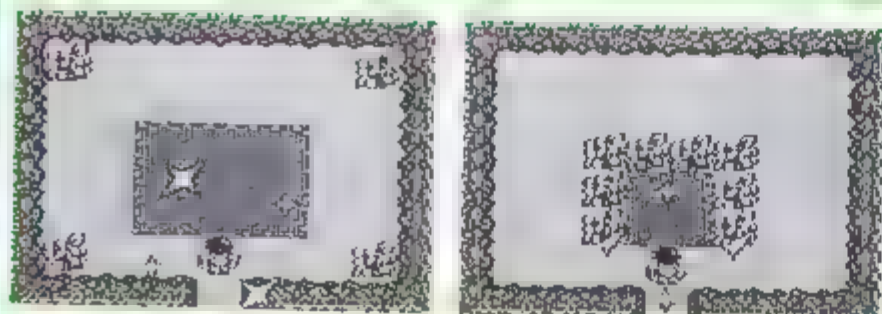
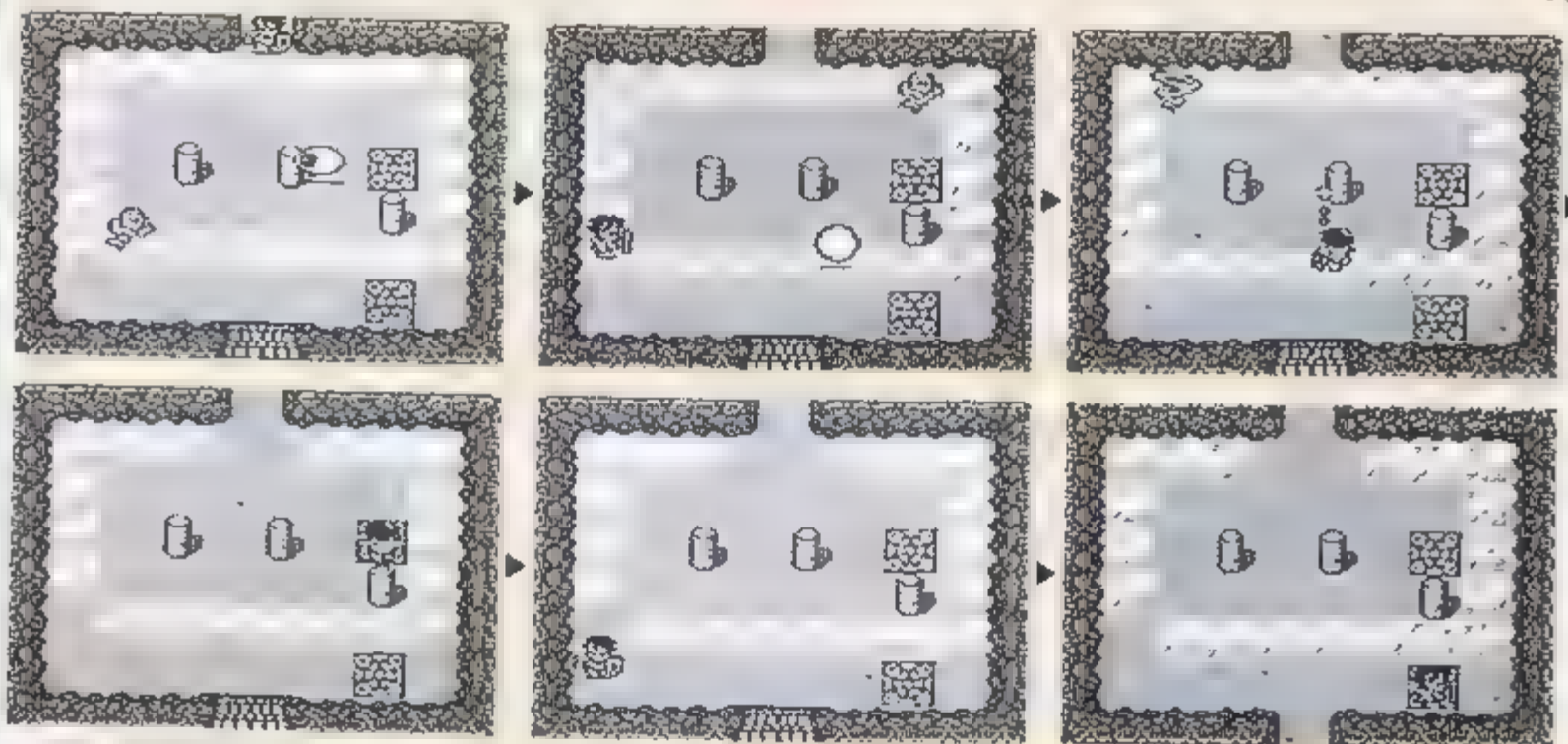
ルート 1 すべる床に注意して進む

このダンジョンには、たくさんのすべる床が仕掛けられている。すべる床は一定の方向にしか移動できず、反対側からだと押し出されてしまう性質を持っているんだ。進めない、と思ったら、違う道を選んで先へ進もう。

ルート 2 スイッチ床を利用して扉を開ける

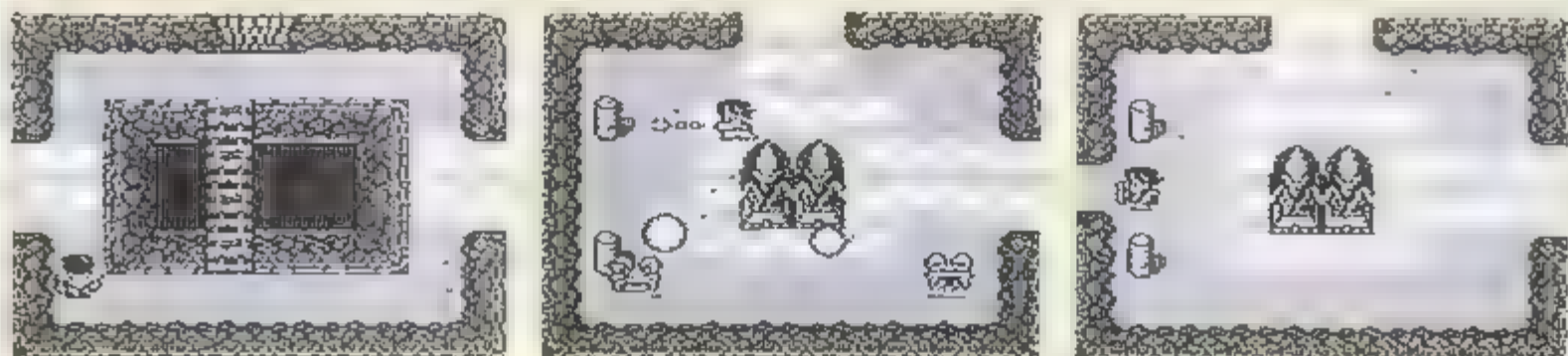
入口から上へ行くと、ちょーと複雑なパズルルームがある。もちろん、これをクリアしないと扉は開かず、先へ進めない。クリアの方法はまず、部屋の右上にあるスイッチ床に乗る。この時、中央にある雪ダルマが移動し出すから、すばやくスイッチ床から離れ下に移動しよう。そのままスイッチ床に乗っていると、その後雪ダルマを動かせなくなっちゃうから注意。雪ダルマがすべる床から出たら、あとはスイッチ床の上に乗せればOK。扉が自動的に開くよ。もしも操作法を間違えてしまったら、一度下の部屋に行って入り直せば元どおりになっているハズ！

ルート 3 どこまでも続くすべる床

ダンジョン2階にはどこまでも続くすべる床が。一度乗ってしまうと、途切れるまで降りられないのだ。敵に体当たりすることもあるので注意しよう。

ルート 4 すべる床からチェーンフレイルで脱出

1階に上がって進んでいくと、またもパズルルームが。まずは、敵を避けてすべる床に乗り、チェーンフレイルで中央に移動しよう。スイッチ床に乗るとすべる床が途切れるので脱出し、もう一つのスイッチ床に乗ればOKだ。

★回復の泉は2ヵ所

このダンジョンには、2カ所の回復の泉がある。1つは3階、もう1つは4階にあるので、利用しながら冒険を進めていこう!!

ルート 5 チェーンフレイルで脱出し、壁を壊す

1階をさらに進むと、彫像の周りを1回転するすべる床が。ここをクリアするには、すべっている途中で、左側にある杭にチェーンフレイルをからめ脱出するしかない。うまく脱出できたら左側の壁を壊せば先に進めるよ。

戦闘&攻略

バトル 1 マリリスとの戦闘

カーラ山脈の山頂に着いて右へ行くと、マリリスとの戦闘だ。ベストウェポンのファイアフレイル、ベストマジックのファイア、または回復用のケアルを装備して戦いに挑もう。マリリスは長いしっぽとブリザード（つらら）で攻撃してくる。ブリザードはファイアシールドで防御すればダメージを受けないよ。攻撃のこつは、マリリスが下にいる間に上の写真の位置でゲージを上げ、上に来たら頭をめがけてMAX攻撃をすること。ただし、写真の位置にしっぽを出してくることがあるので、その時は下に逃げよう。

●テクニカルデータ

- 最大ＨＰ／1936
- 攻撃力／100
- 防御力　67−16
- ルク　20
- 経験値／166
- アイテム／アイスブランド

ベストウェポン	ファイアフレイル
ベストマジック	ファイア

特徴	上半身は女、下半身は蛇という恐しい姿を持つ、いわゆる蛇女　4本の手を持っており、ブリザード（つらら）を操つる。

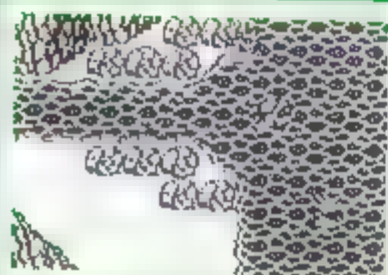
ロリマー城 AGAIN

メッセージ 1 シーバからドクロのカギをもらう

マリリスを倒すと、ロリマー城右上の扉が開くので、シーバから話を聞こう。ドクロのカギをもらうと、次の目的地、浮遊岩の荒野を教えてくれるよ。

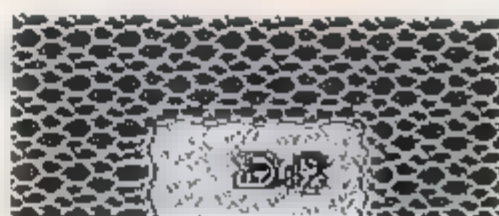
【ロリマー城▶地下大河】

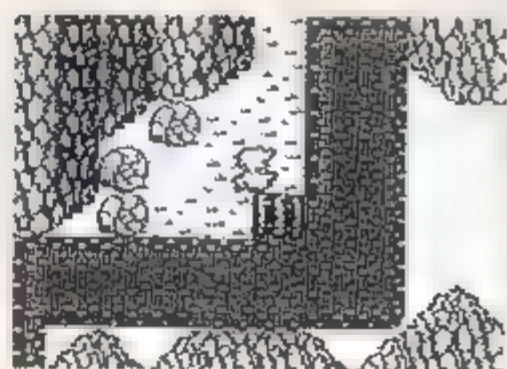
フィールド 1 海へ出て、浮遊岩の荒野をめざす

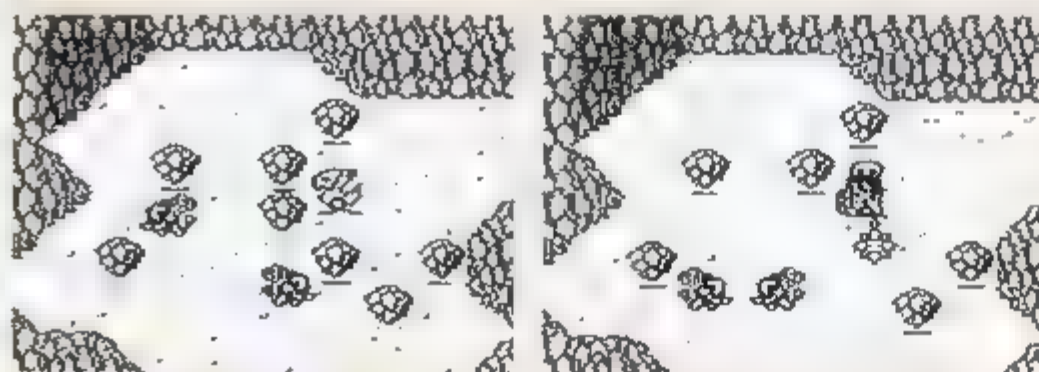
ロリマー城を出たら、桟橋(さんばし)から海へ出て東へ行こう。つきあたって南へ行けば浮遊岩の荒野の入口があるのだ。

★浮遊岩の荒野の入口

浮遊岩の荒野へ行くには、アンモナイト海岸にある川を登っていかなければならないんだ。その入口には、両わきにたくさんのアンモナイトがあるから、すぐに分かるハズだよ。

フィールド 2 エリクサーの出る島

荒野に行く途中、アンモナイト海岸北のすぐ東わきに、小さな島がある。チョコボット用の桟橋もあるし、不思議に思った人、いるんじゃないかな？ 実はここ、上陸してチョコボットから降り、海にいるシードラゴンを全部倒すとエリクサーが出るんだ。

フィールド 3 浮遊岩の荒野に上陸する

アンモナイト海岸から広い川へ入って、そのまま川沿いに行くと桟橋が。そこから上陸すれば、もう浮遊岩の荒野はすぐそこ。道なりに行くと、途中に杭があるので、チェーンフレイルで川を渡り、南下していこう。

フィールド 4 浮遊岩をモーニングスターで壊す

海岸を南下し、つきあたりを西に行くと、浮遊岩がじゃまして通れなくなっている。この浮遊岩、実は武器のモーニングスターでたたき壊すことができるんだ。この先にも道をふさぐ浮遊岩が出てくるので、どんどん壊して進んでいこう。マトックでも壊せるよ。

フィールド 5 荒野にある2軒の道具屋

荒野には、2軒の道具屋がある。1軒は、荒野に入ってすぐ（L15）の通常アイテム屋、もう1軒は洞窟東（A1）にある戦闘アイテム屋だ。利用しよう。

商　品	値段(R)
ハイポーション	160
どくけし	30
めぐすり	60
もぐらのひげ	90
きんのはり	120
カギ	15
マトック	60

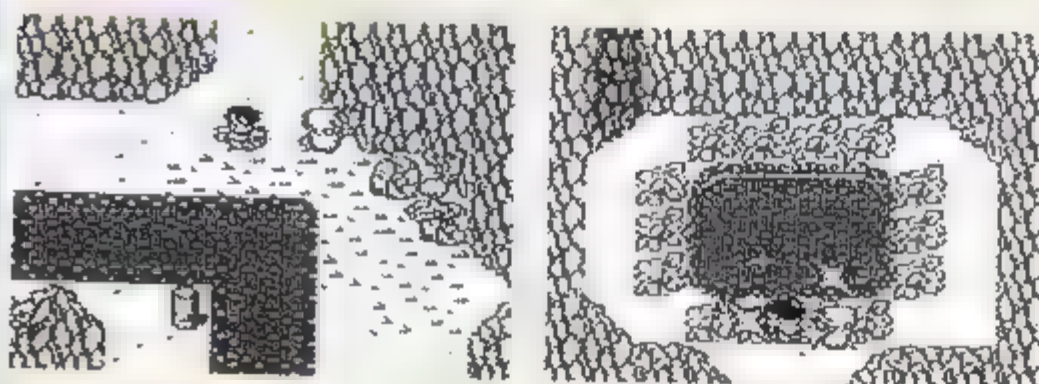
商　品	値段(R)
マジックボトル	640
ファイアボール	60
ファイアロック	240
アイスロケット	320
サンダーアロー	100
サンダーボルト	400

フィールド 6 荒野にある2軒の武器・防具屋

この荒野には、道具屋の他に、2軒の武器・防具屋もある。1軒は、アンモナイト海岸の最北端(B14)、もう一軒は、洞窟近く(P14)にあるよ。とりあえず、今の段階の最強装備になるので買い揃えておこう。

商品	値段(R)
サンダースピア	11250

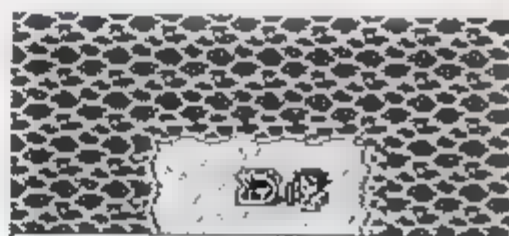
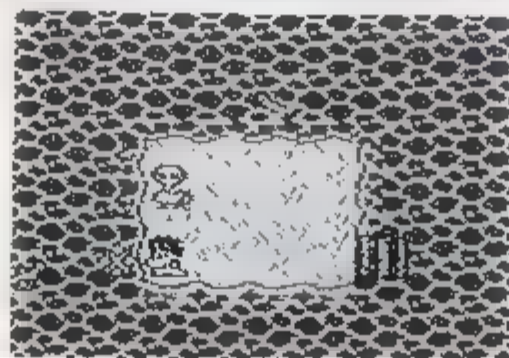
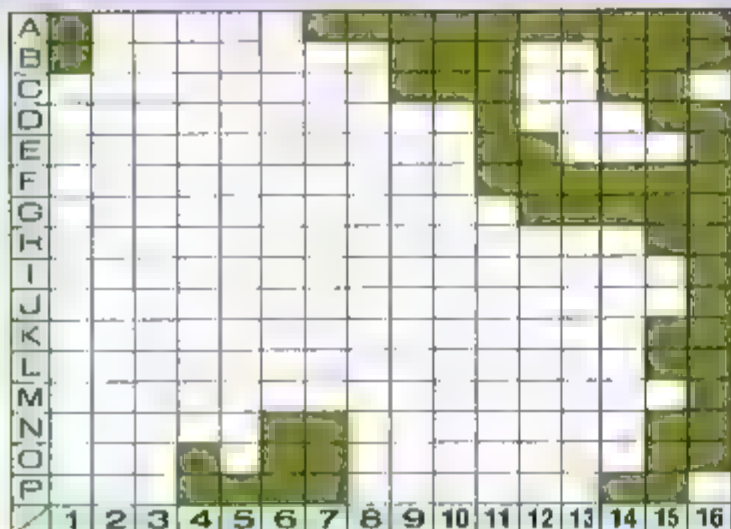
商品	値段(R)
アイスシールド	6200
アイスアーマー	7350

フィールド 7 アンモナイト海岸入口附近に回復の泉が

アンモナイト海岸に上陸して、杭のあるフィールドから北へ行くと回復の泉がある。心配な人は利用しよう。

出現モンスター	シードラゴン、マンタリ、グリフォンハンド、トータスナイト

㊙情報 戦士たちに贈るAtoZ

㊙I エリクサーを集めよう!

カーラ山脈3階左下の部屋と、アンモナイト海岸近くの島にはエリクサーが出るってのは前述のとおり。実はこのエリクサー、何回も敵を倒せば無制限に取得できるんだ。これは集めるっきゃないね。

地下大河・海底火山▶封印の洞窟

目的 さびたつるぎを入手し、封印の洞窟へ行く

地下大河・海底火山をクリアして、
さびたつるぎを手に入れたら、
とりあえずイシュの町へ戻ろう。
そこでボンボヤジから、
封印の洞窟について聞けるよ。
イシュから北に行けば入口があるはず。

A16▶A1▶B1▶B16▶B15▶A15▶A14▶P14▶P15▶O15▶N15▶O15▶O16▶N16▶M16▶L16▶L15▶K15▶K16▶J16▶I16▶H16▶H15▶G15▶F15▶F14▶G14▶F14▶F15▶G15▶H15▶H16▶G16▶F16▶E16▶D16▶D15▶C15▶C14▶B14▶A14▶A13▶A12▶A11▶A10▶B10▶B11▶C11▶D11▶E11▶F11▶E11▶E12▶F11▶G12▶G13▶F13▶G13▶G12▶F11▶E12▶E11▶F11▶E11▶D11▶C11▶B11▶B10▶A10▶A9▶A8▶A7▶A8▶A9▶B9▶C9▶C10▶C9▶B9▶A9▶A8▶A7▶P7▶O7▶N7▶N6▶O6▶P6▶P5▶P4▶O4

ルート内で取得できるアイテム&魔法 まじんのオノ、さびたつるぎ

さびたつるぎの眠る
地下大河・海底火山

武器	サンダースピア
兜	ダイヤのかぶと
鎧	アイスアーマー
盾	アイスシールド

マトック	カギ
13こ	5こ

まじんのオノ
さびたつるぎ

溶岩の吹き上がる洞窟

シーバからもらったドクロのカギを使って洞窟の中に入った主人公。この先に、かつてバンドール帝国を滅ぼしたという聖剣が眠っているはずなのだ。地下大河を進む主人公は、水辺から攻撃してくるモンスターに悪戦苦闘しながらも、海底火山へたどりつく。そこは、溶岩の吹き上がる洞窟だった

ダンジョンMAP

地下大河

バトル 1

A

B1F

★手痛いダメージを受ける溶岩(ようがん)

海底火山には、これまでよりはるかに手痛いダメージを受けちゃうポイントがある。それは溶岩(ようがん)。大地の割れ目からこんこんとマグマが吹き出しており、この上を一歩進むだけで、最大HP(ヒットポイント)の90%以上を奪われちゃうのだ。ここを通過するときは、回復アイテムかケアルを装備して、必ず一歩ずつ、〝減ったら回復〟をくり返し進んでいこう。

▶

ちなみに、ダメージを受け、主人公が点滅している時は無敵状態になるので、素早く動かせば、2、3歩多く進めるよ。ただし、コレは主人公の命を賭け金にした大バクチだってことを忘れずにね。

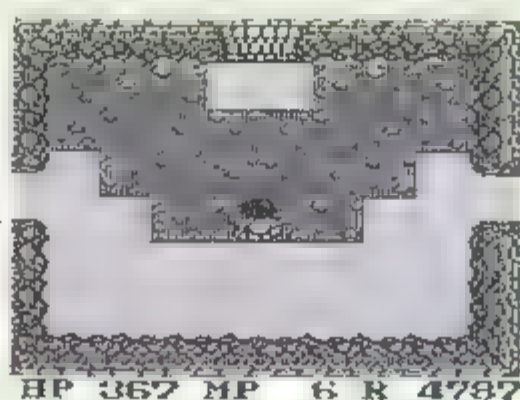
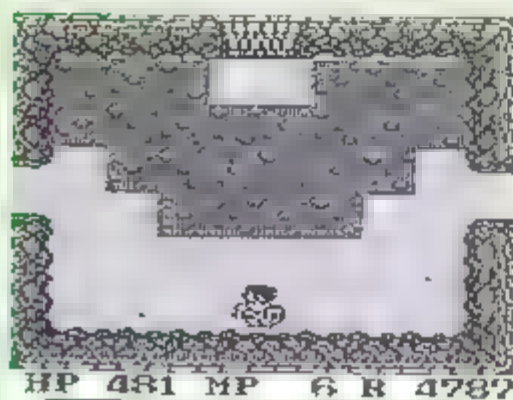
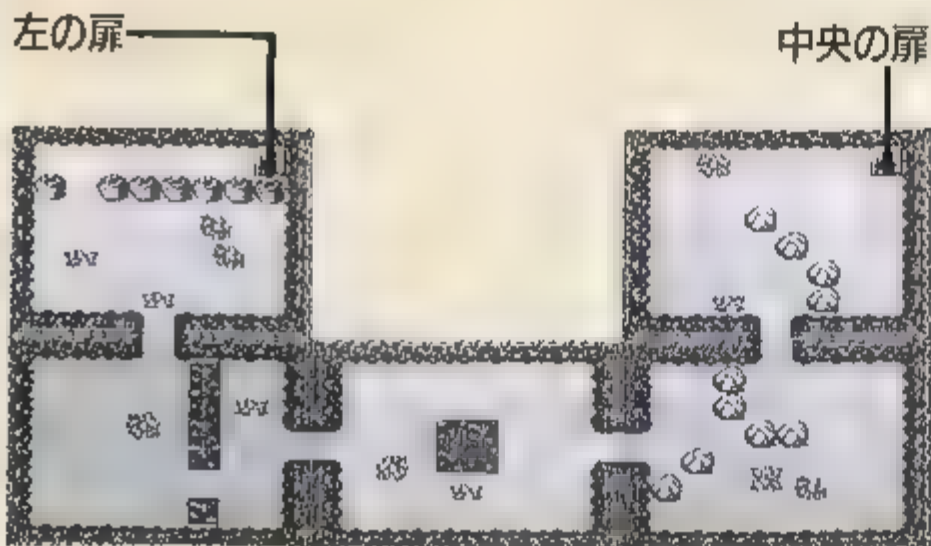
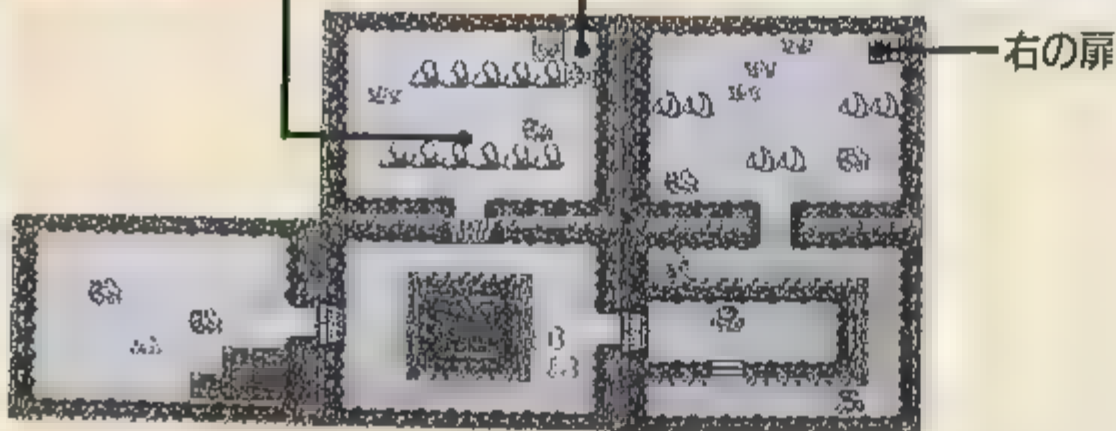
海底火山①

B1F

B2F

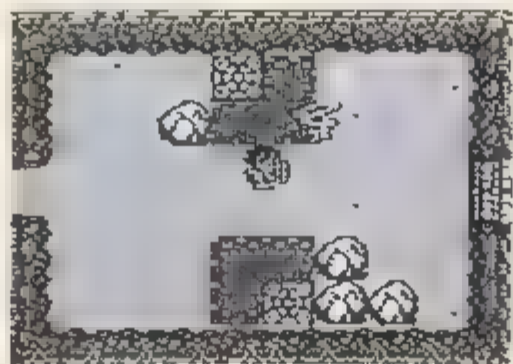
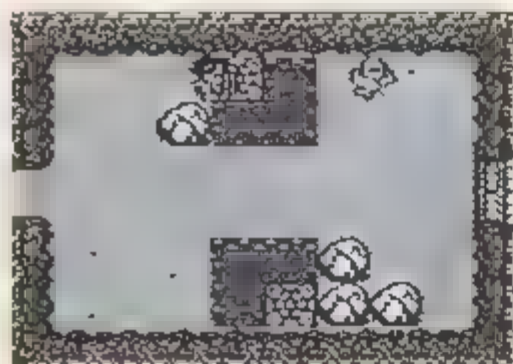
宝箱

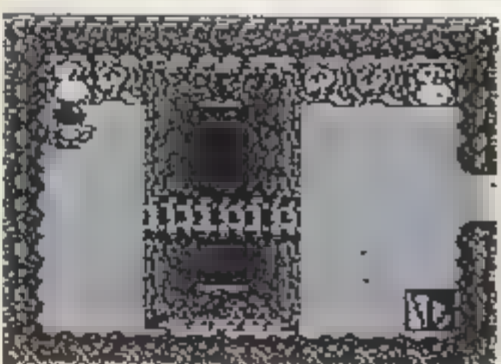
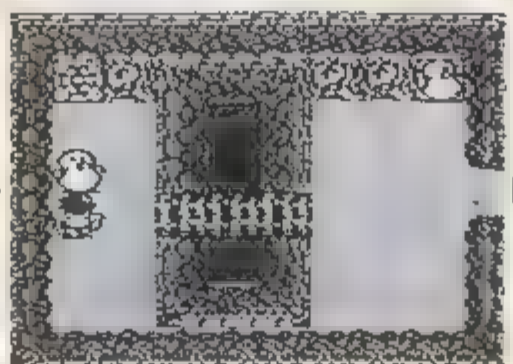
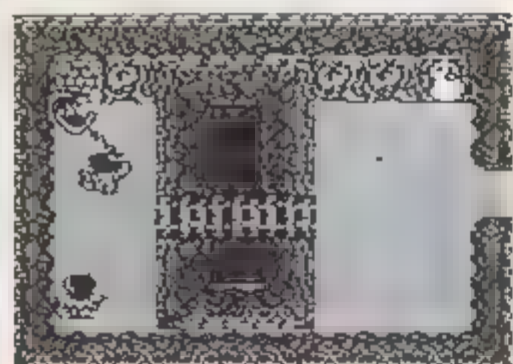
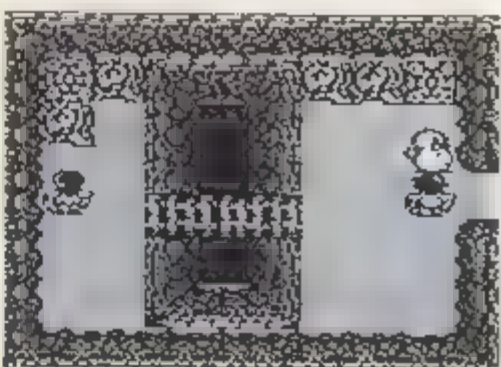
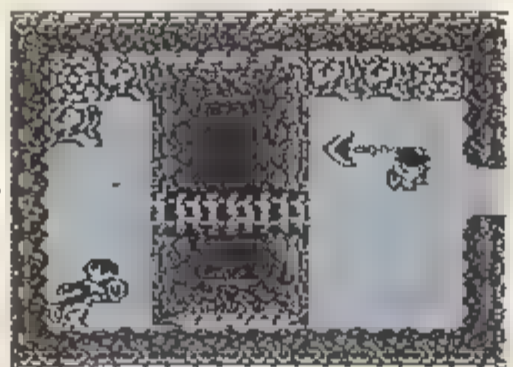
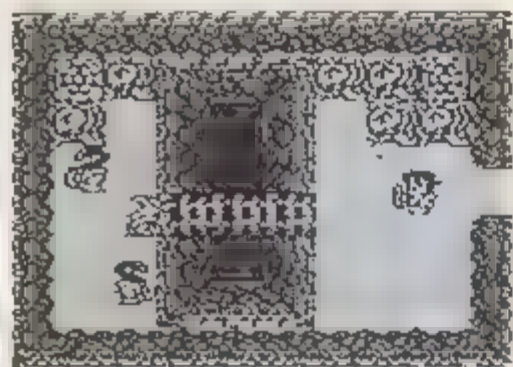
★地下大河を抜けて海底火山へ入る

地下大河でクラーケンを倒した後、出現した穴に入ると地上に出る。この穴の左下に見える洞窟が海底火山の入口だ。ここは直接洞窟まで行くことはできないから、まずは南へ回ろう。で、道なりに山を一周すれば入口まで行けるよ。

海底火山②
B3F
右の扉
左の扉
中央の扉
B4F
●出現モンスター
ガルフィッシュ
シードラゴン
ウェアラット
パンプキンボム
ウイザード
ダークストーカー
ガーゴイル
ガスクラウド
トータスナイト
ファイアモス
アースエレメント
ファンタズム
アイスパイ
レッドウィスプ

ルート開拓

ルート 1 岩を壊し、スイッチ床に乗る

地下大河に入って進んで行くと、部屋を左右に分ける水たまりがある。ここを通過するには、まず、上の岩を壊しスイッチ床に乗ろう。すると水たまりの1部が消えて右に行けるよ。下の岩を壊しスイッチ床に乗ればOKだ。

ルート 2 スイッチ床に雪ダルマを乗せる

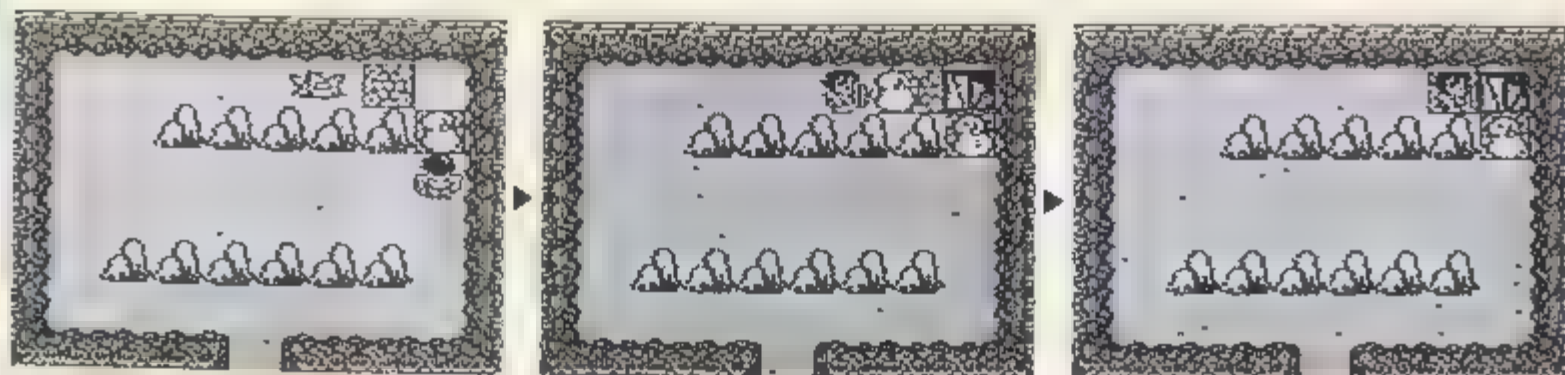
海底火山に入っていくとパズルルームが。クリア方法はスイッチ床の周りの草を刈り、敵を雪ダルマにして乗せるだけ。左右に乗せると階段が…。

ルート 3 岩を壊して隠し階段を出す

海底火山B3階、回復の泉右上にある部屋には隠し階段がある。4つの岩のうち1つを壊せば出てくるよ。

ルート 4 スイッチ床に雪ダルマを乗せる

石の扉から奥へ進んだ部屋には２つのスイッチ床が。この上に１つずつ雪ダルマを乗せると隠し階段が出るよ。ただし、乗せたままでは階段を降りることができないから、雪ダルマを１つ壊して道を作ろう。

▶

▶

戦闘＆攻略

バトル 1 クラーケンとの戦闘

長い腕を左右から橋の中央めがけて伸ばしてくるクラーケン。端で待機し、腕を引っ込めた時にMAX攻撃をするのがベストな作戦だ。

●テクニカルデータ

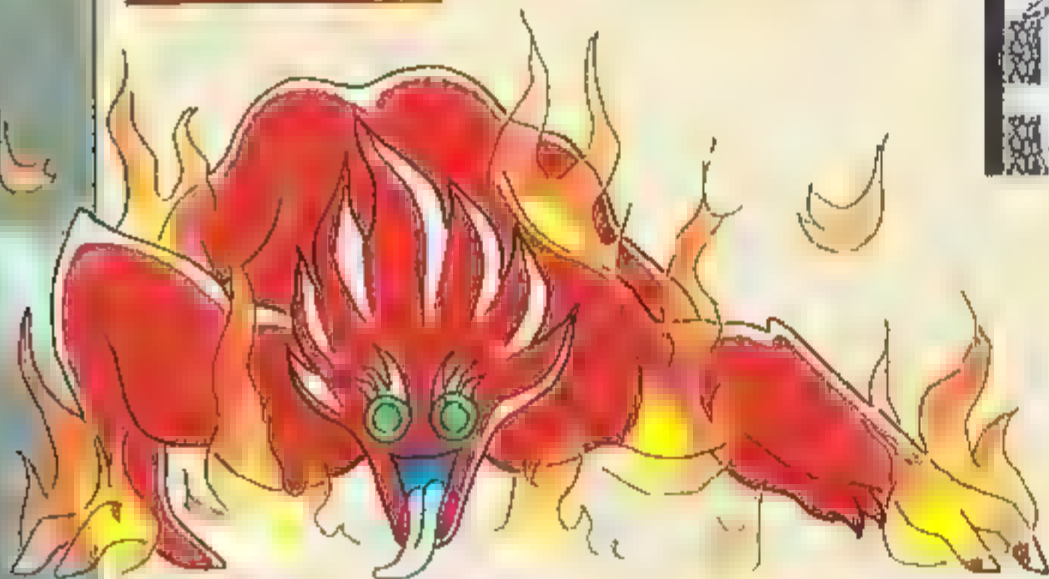
- 最大ＨＰ／2000
- 攻撃力／140
- 防御力／65－2
- ルク／120
- 経験値／190
- アイテム

ベストウェポン	サンダースピア
ベストマジック	サンダー

特徴	北極に住む巨大なイカ。何本もあるぬらぬらとした腕で、どんな船でも抱き込む。また、海を黒く染める習性もある。

★この洞窟にもある、回復の泉

地下大河にはないが、海底火山にも回復の泉がある。Ｂ３階の奥にあるのだが、この後に出てくるボスモンスターとのバトルも考えて、利用しておくといいかも。

バトル 2 イフリートとの戦闘

●テクニカルデータ

- 最大ＨＰ／2336
- 攻撃力／129
- 防御力／16－8
- ルク／250
- 経験値／200
- アイテム／さびたつるぎ

ベストウェポン	まじんのオノ
ベストマジック	ケアル

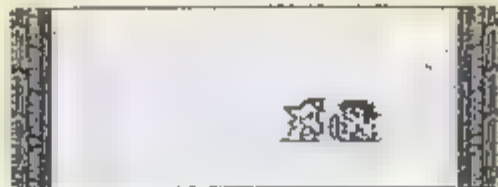
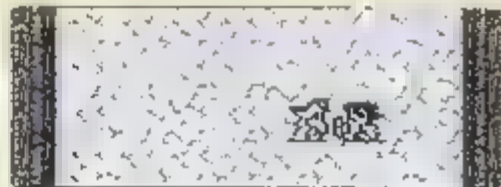
特徴	炎の精霊とも魔神とも呼ばれるモンスター。常に炎で体をおおわれており、灼熱の塊となって犠牲者に襲いかかる。

ボスの中でも、とても複雑な動きをするのがこのイフリートだ。攻撃はなんといってもＭＡＸ攻撃がベスト。特に、炎の塊となって画面中飛び回っている時は、よけながらゲージがＭＡＸになるのを待ち、オノなどを投げるのが効果的だ。回復は素早く!!

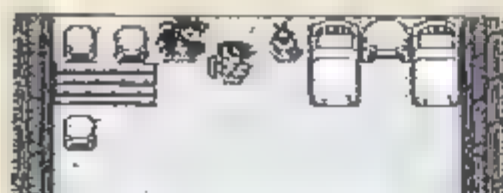
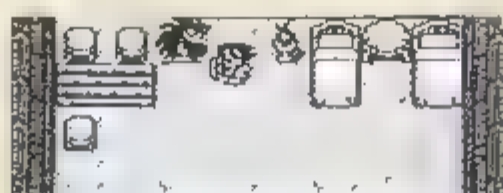
ロリマー城 AGAIN

メッセージ 1 シーバからダイムの塔について聞く

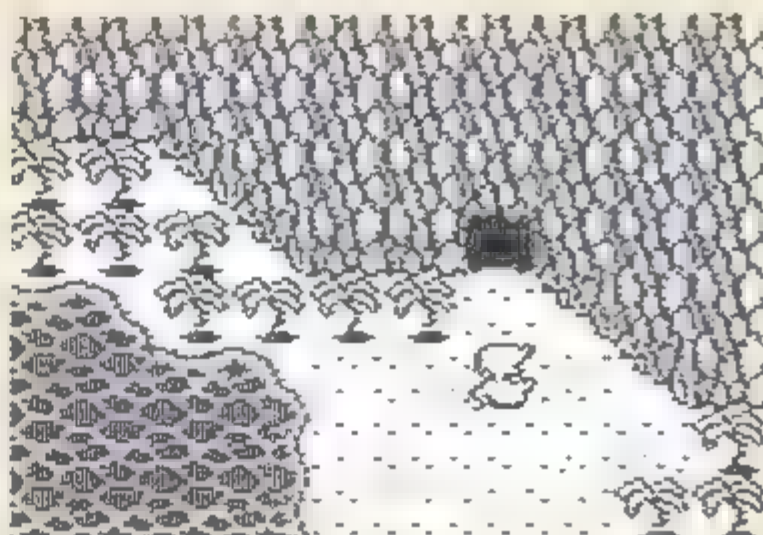
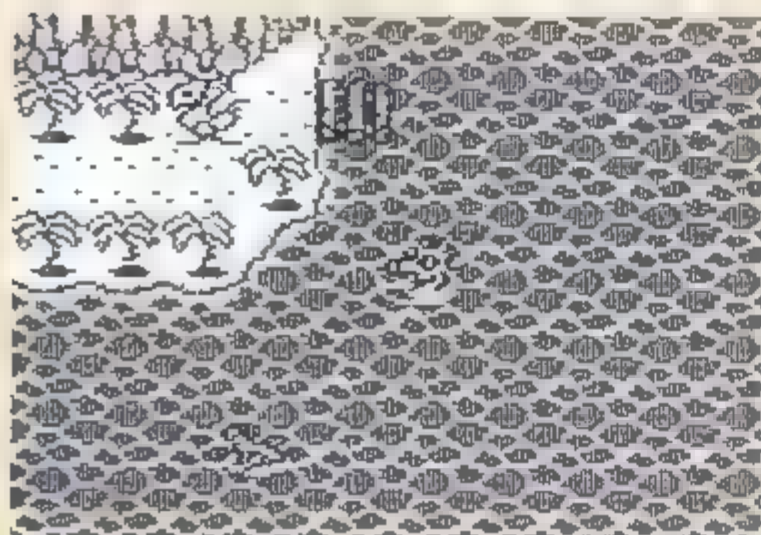
ロリマー城へ戻ると、シーバから新たな情報が得られる。それは、聖剣の力を借りるってこと。遺跡の通路で聖剣をかざし、ダイムの塔を浮上させようというのだ。通路への道はボンボヤジが詳しいらしい。再びイシュへ行こう。

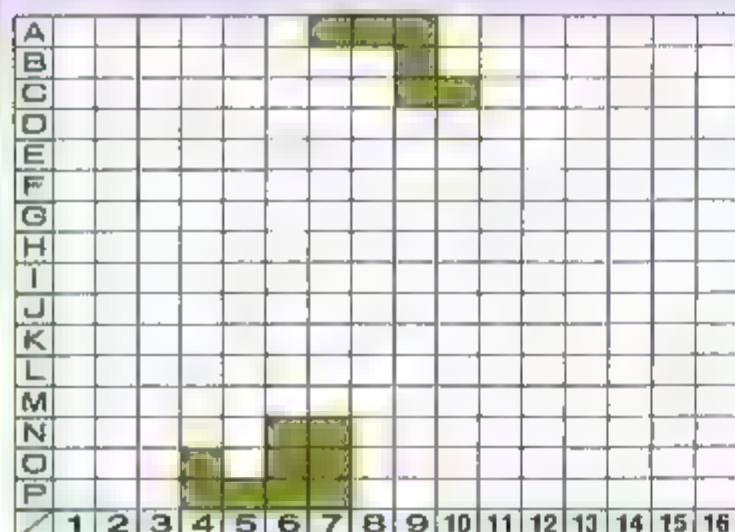
いせきのどうくつで
そのけんをかざせば　まぼろしのとうは
めのまえに　すがたを　みせるであろう

おまえがジェマのきしに
ふさわしい　おとこならば　きっとその
さびたけんがちからを　かしてくれる

いせきのどうくつは　イシュのふきんの
さばくのどこかに　あるという…
そのことは　ボンボヤジがくわしかろう

メッセージ 1 ボンボヤジから封印の洞窟の場所を聞く

イシュに着いてボンボヤジに会うと、フレアの魔法についての情報を教えてくれる。フレアは封印の洞窟の主、リッチがその知識を封じ込めているらしい。ちなみに封印の洞窟は、たくさんのヤシの木が生えてる北の砂漠にある。

【イシュの町▸封印の洞窟】

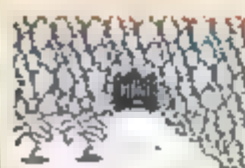
フィールド 1 北の砂漠の入口

イシュの桟橋(さんばし)から、真っすぐ北へ行くと、そこにヤシの木が近くに生えている桟橋(さんばし)がある。ここが北の砂漠の入口だ。上陸したら、ヤシの木ぞいに西の方へ向かうと、封印の洞窟が見えてくるよ。

出現モンスター	シードラゴン、マンタリ、グリフォンハンド

封印の洞窟▶遺跡の通路

目的	フレアを取得し、遺跡の通路を開く

封印の洞窟でリッチを倒し
フレアを手に入れたら、
一度イシュの町に戻りボンボヤシに
会おう。そこで遺跡の通路の入り方を
教えてもらえるはずだよ。
遺跡の通路はガラスの砂漠にあるのだ。

近道ルート
O4▶P4▶P5▶P6▶O6▶N6▶N7▶O7▶
P7▶A7▶A8▶A9▶B9▶C9▶C10▶
C9▶B9▶A9▶A8

ルート内で取得できるアイテム類&魔法
フレア

ENTRANCE
【04】

ヤシの木に囲まれた 封印の洞窟

BOSS
リッチ

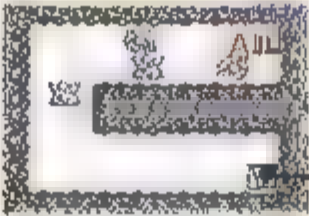
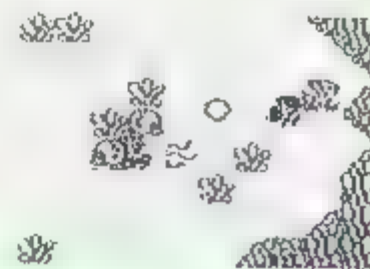
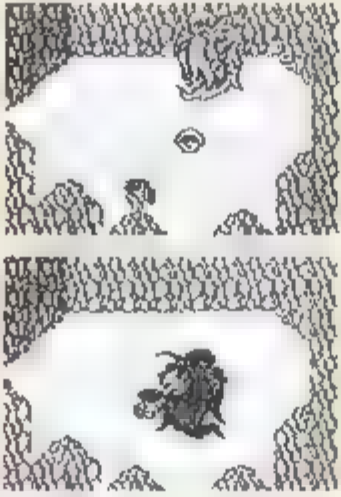
武器	まじんのオノ
兜	ダイヤのかぶと
鎧	フレイムアーマー
盾	ファイアシールド

マトック	カギ
0こ	0こ

フレア

フレアの封印を解け!!

ヤシの木の林を抜けて封印の洞窟までたどりついた主人公。この先に、最強の黒魔法といわれるフレアが封印されているのだ。しかし、フレアの封印を解くには、この洞窟に棲むリッチを倒すしかない…。

★最強の魔法フレアとは?

フレアは、黒魔法の中でも最高位の魔法とされている。物質を原子のレベルから破壊することができ、そのパワーはどんなものでも一瞬にして砕くという。

ダンジョンMAP

●出現モンスター
ダックソルジャー
ファイアモス
アースエレメント

戦闘＆攻略

MAXバトル 1 リッチとの戦闘

リッチの放つドクロをよけながら、ひたすらMAX攻撃でオノを投げつけて倒そう!!

●テクニカルデータ

- 最大HP／1888
- 攻撃力 156
- 防御力／29
- ルク／200
- 経験値 178
- アイテム／フレア

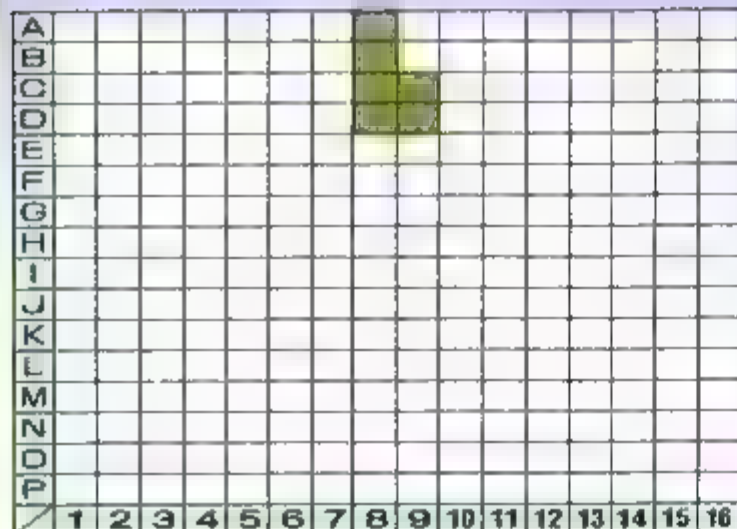
ベストウェポン	まじんのオノ
ベストマジック	ファイア

特徴：魔法使いや僧侶などの死体が生き返った、アンデッドの中でもかなり強いモンスター。その姿はまるで死神のようだ。

イシュの町 AGAIN

メッセージ 1 もう一度ボンボヤジから情報を得る

フレアを取得したら、ボンボヤジから話を聞こう。フレアで壊せるクリスタルは、武器で攻撃するとキンキン鳴るよ。

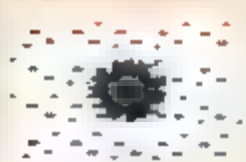
遺跡の通路・ダイムの塔

目的　さびたつるぎを使ってダイムの塔を浮上させる

武器を使って壊せるクリスタルを
見つけたら、フレアで壊そう。
そこから先が遺跡の通路だ。
最深部でさびたつるぎをかざすと、
ダイムの塔が遺跡の南西に浮上するよ。
次の目的地はダイムの塔だ!!

A8▶B8▶C8▶C9▶D9▶D8

ルート内で取得できるアイテム＆回収法

ドラゴンシールド、ドラゴンバスター

ENTRANCE

【A8】

塔浮上のスイッチがある
遺跡の通路

BOSS

マンティスアント

武器	まじんのオノ
兜	ダイヤのかぶと
鎧	アイスアーマー
盾	アイスシールド

マトック	カギ
0こ	0こ

ドラゴンシールド
ドラゴンバスター

聖剣伝説を再び…

遺跡の通路をふさぐクリスタルを壊すと、そこには暗い穴が…。中へ入ると、その通路は昔の姿をそのまま残していた。はたしてジェマの騎士として認められるのだろうか。不安を胸に、主人公は奥へと向かった。

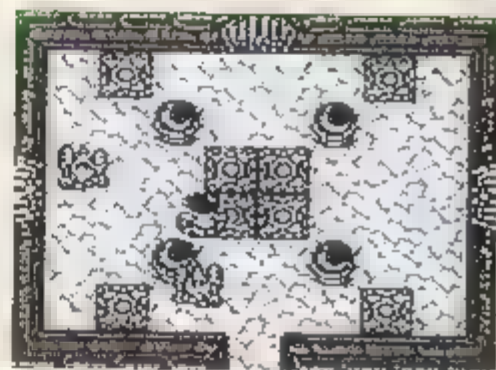
★遺跡の通路の入口を開く

フレアを装備し、クリスタルに向かって使用すれば、通路への入口が開くのだ。ただし、フレアは直進しかしないので、目の前に立って使えば失敗しないね。

ダンジョンMAP
●出現モンスター
デンデン
ドッペルミラー
ガーディアン
バックントカゲ
マミー
アイスパイ
ダックソルジャー
ストーリー 1
バトル 1
宝箱
リレート 1
宝箱

ルート開拓

ルート 1 回転床のあるフロア

このダンジョンには、すべる床と同じ働きを持つ、回転床が仕掛けられている。すべる床がつるつるなのに対し、回転床にはかなり凝った装飾が施されているよ。もちろん、通れる所と通れない所があるから、押し戻されたら違う床から入ってみよう。

戦闘&攻略

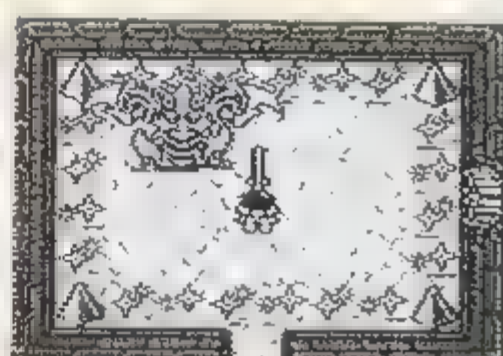
バトル 1 マンティスアントとの戦闘

●テクニカルデータ

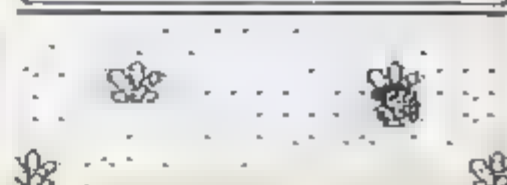
- 最大ＨＰ／2000
- 攻撃力／121
- 防御力／40
- ルク／220
- 経験値／199
- アイテム／

ベストウェポン	ドラゴンバスター
ベストマジック	ケアル

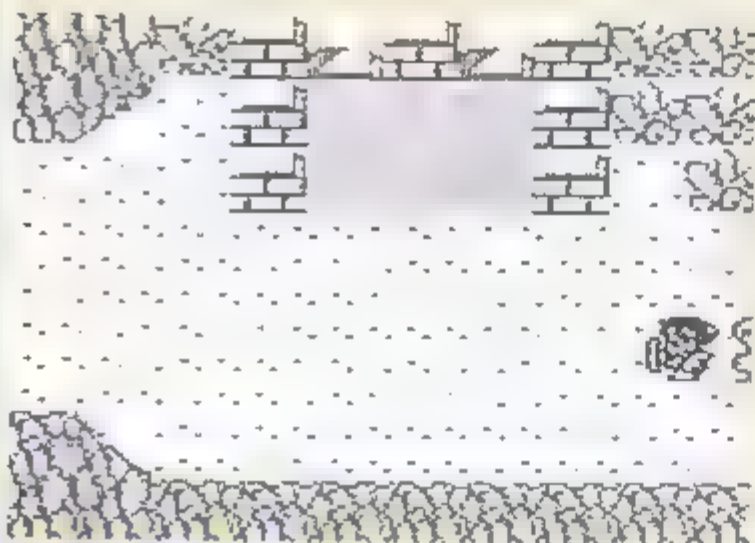
特徴	巨大なカマキリのモンスター。２本の大きなカマ状の足で獲物をとらえて食べてしまう。体は硬い皮におおわれている。

マンティスアントは、武器を持たないモンスター。しかし、周囲にバリアがはりめぐらされた部屋での戦闘だからけっこうしんどいのだ。バリアのギリギリの所までよけて、ＭＡＸ攻撃をするのみ。あとはひたすら回復だ。

ストーリー展開

ストーリー 1　スイッチ床の上でさびたつるぎをかざす

マンティスアントを倒した主人公は奥の部屋へ足を踏み入れた。そこは両脇に滝が流れる不思議な部屋だった。さっそくさびたつるぎを装備し、スイッチ床に乗ると…。聖剣の力が発動し、大地が大きく揺れ出した…。

【遺跡の通路〜ダイムの塔】

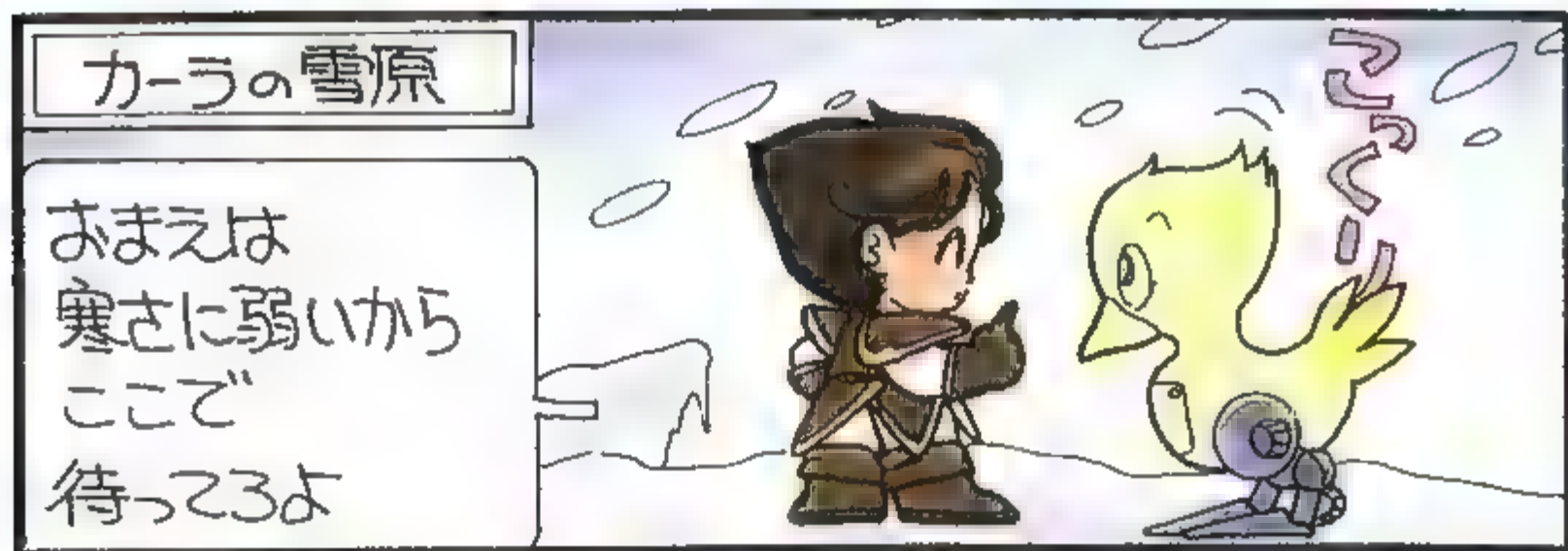
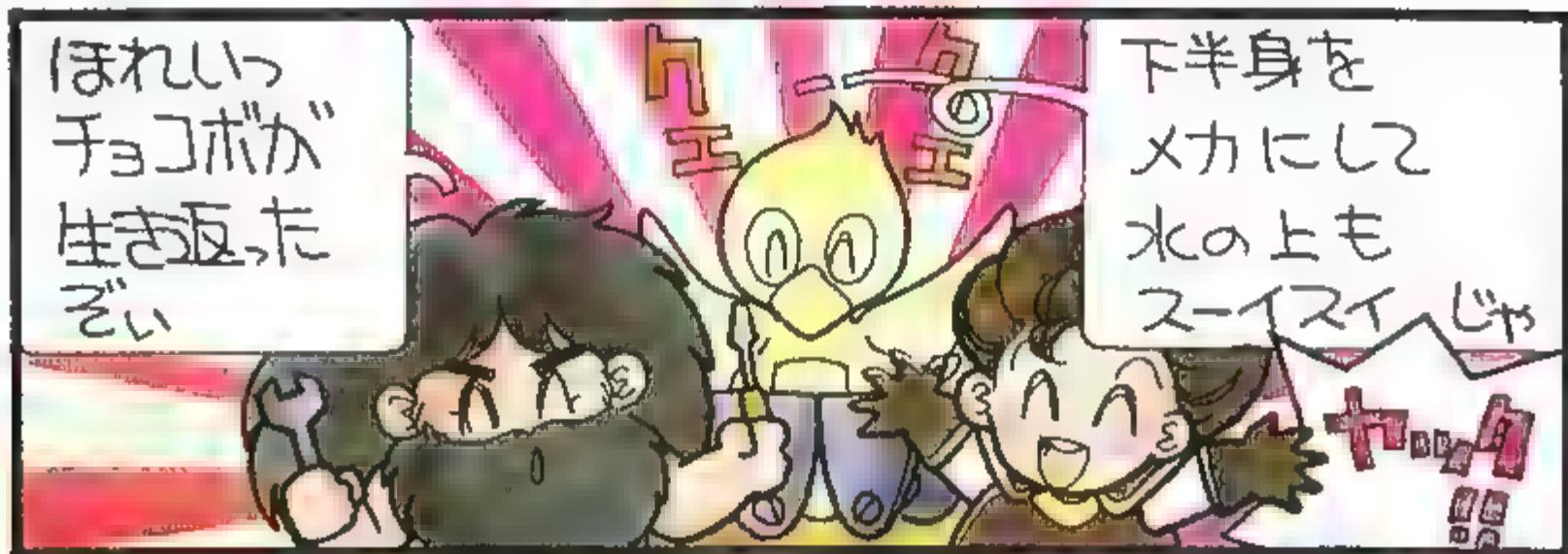
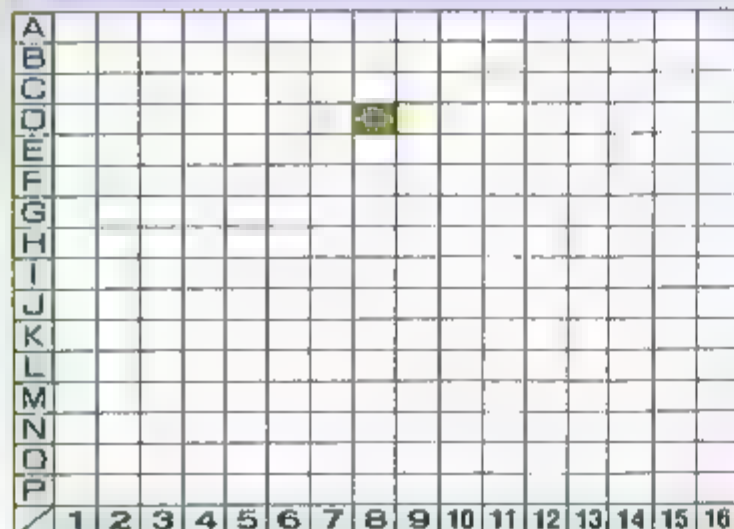
フィールド 1　ダイムの塔が浮上する

遺跡の通路を出たら、まずは南へ行こう。つきあたったら一度東へ行き、あとは南、西と進むと、そこにダイムの塔が浮上するよ。大きく地面が揺れ、土けむりを上げながらどんどんダイムの塔が浮上してくるのだ。ちなみに、このダイムの塔は、1度浮上すると、次に来た時には浮上したままの姿で登場するんだ。つまり、浮上シーンは1度しか見ることができないってワケ。ここまで来たら、この冒険もあともう一息だ。

フィールド 2　ダイムの塔の近くの道具屋

ダイムの塔から北西へ行くと一軒の道具屋が。ここには各種戦闘アイテムが売られているよ。

商　品	値段(R)	商　品	値段(R)
マジックボトル	640	アイスロケット2	320
ファイアボール2	60	サンダーアロー2	100
ファイアロック2	240	サンダーボルト2	400

カーラの雪原

おまえは
寒さに弱いから
ここで
待ってろよ

ダイムの塔－マナの神殿

目的 ダイムの塔を上がり、マナの神殿を目指す

ダイムの塔をクリアし、
マミーシーカーと別れると、
そこはグランス城の城門だ。
ここを通り抜けて滝つぼまで行くと、
滝が逆流し、自動的に滝の上へ、
移動できるよ。あとは道なりに行こう。

近道ルート
D8

ルート内で取得できるアイテム類&魔法
ドラゴンメイル

【D8】

バンドール帝国のシンボル
ダイムの塔

ガルーダ

	武器	ドラゴンバスター
	兜	ダイヤのかぶと
	鎧	アイスアーマー
	盾	ドラゴンシールド

マトック	カギ
2こ	4こ

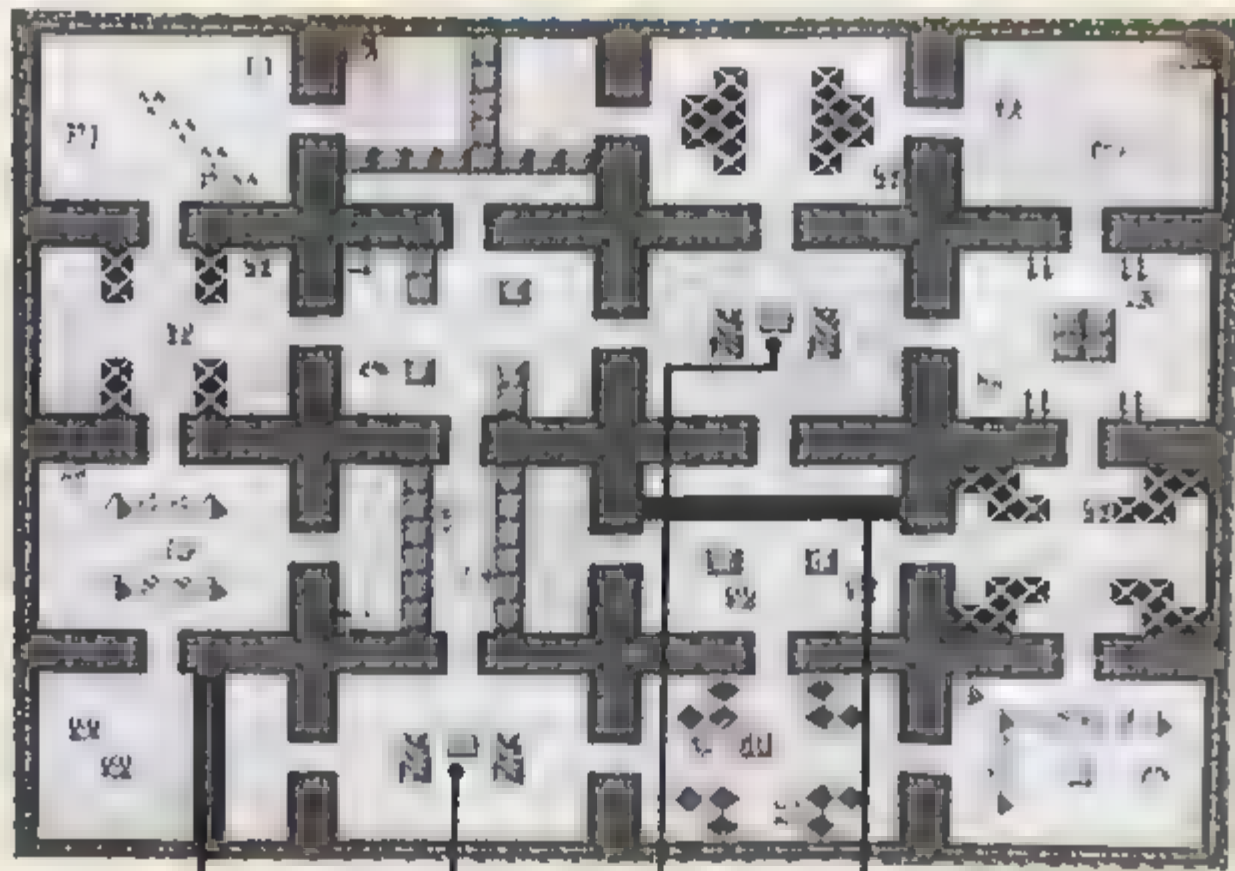
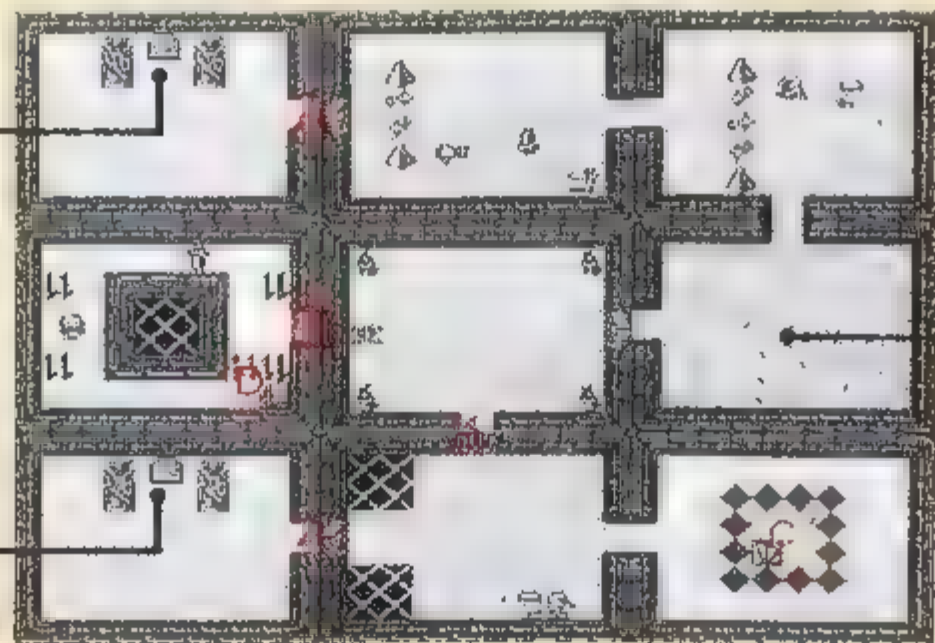
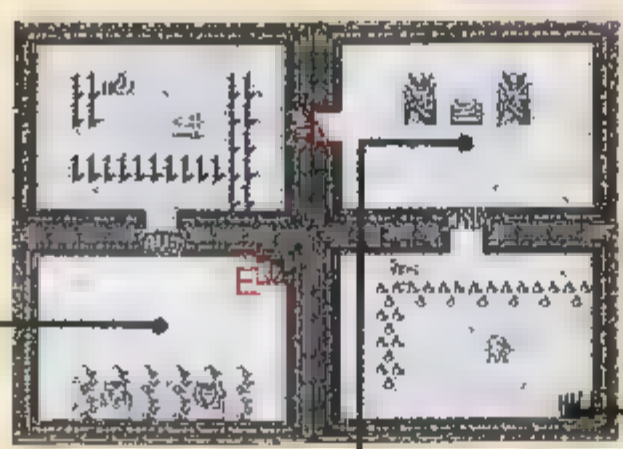
ドラゴンメイル

ダイムの塔のメッセージ

チョコボと別れ、1人ダイムの塔に乗り込んだ主人公は、そこで思わぬ仲間に出会った。その名はマミーシーカー。彼と共にダイムの塔を探索しながら、残された石盤のメッセージを解読していくと…。

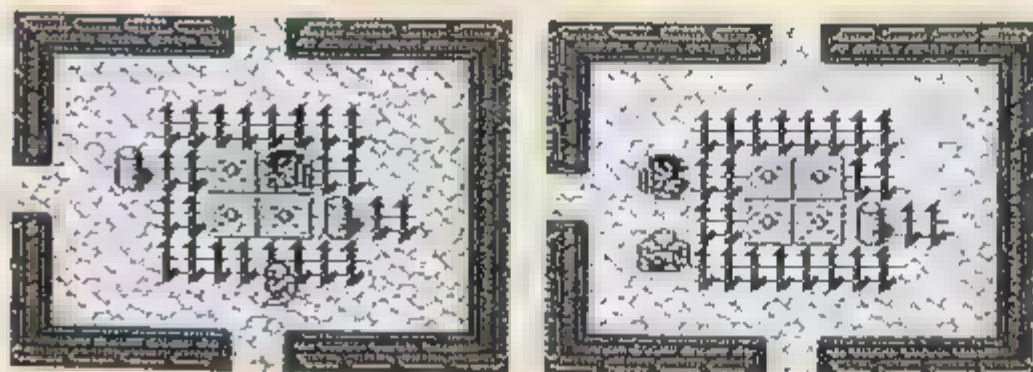
★途中でダイムの塔を出ると!?

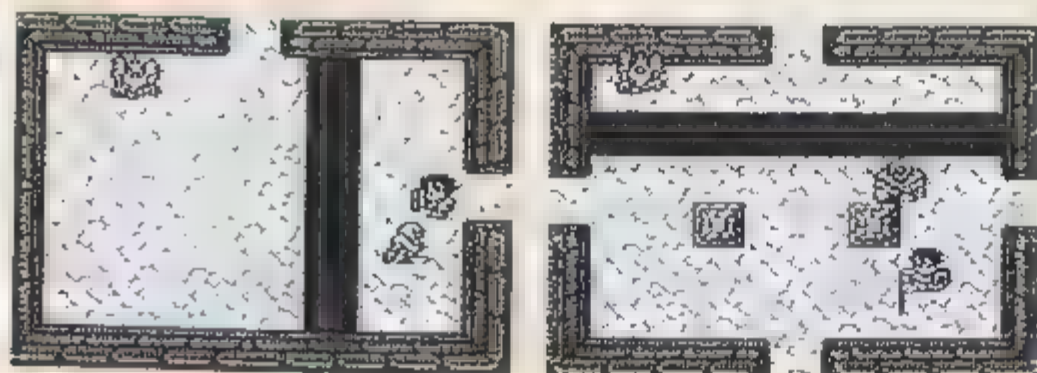
途中でダイムの塔を出ようとすると、マミーシーカーはここに残って遺跡を調べるとのメッセージが。でも、塔をクリアする前に買い物だけはすませとこう。

ダンジョンMAP

●出現モンスター

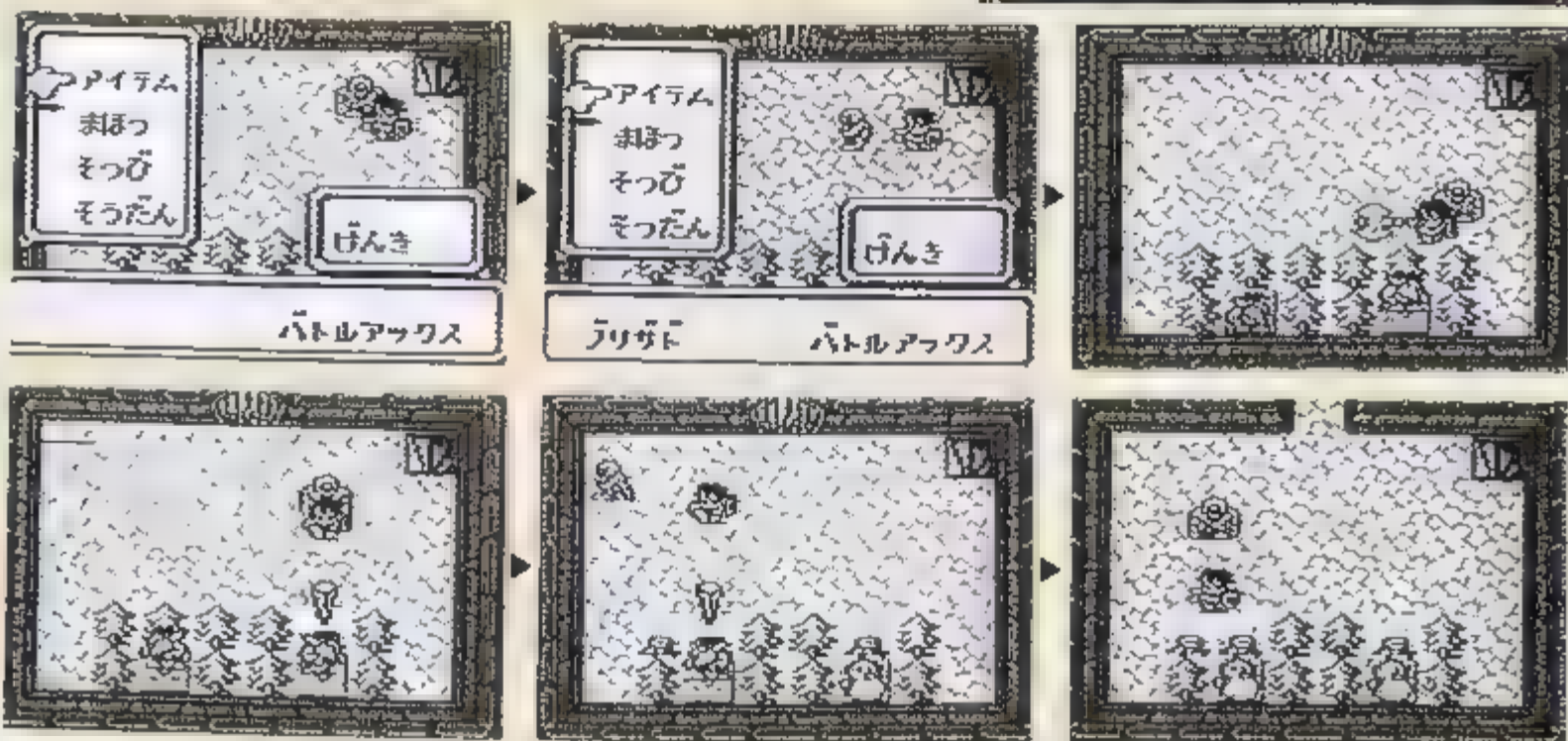
グリーンスライム
スケルトン
ガーディアン
イビルソード
デスガントレット
アイスパイ
エアエレメント
バイルダー
デンデン
ドッペルミラー
ファンタズム
ガランャ
ワンダー
ミノタウロス
ウィザード
ダークストーカー

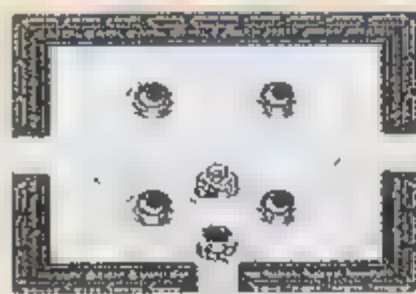
ルート開拓

ルート 1 チェーンフレイルを使ってスイッチ床に乗る

塔に入って右上の方へ行くと、スイッチ床のある部屋が。ここは単純にチェーンフレイルで囲みの中に入れば扉が開くよ。

ルート 2 ダンジョンに仕掛けられた落とし穴

塔2階には、2つの落とし穴が仕掛けられている。どちらの穴に落ちても1階に行ってしまうので、回り道をしよう。

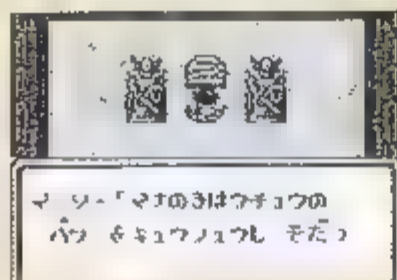
ルート 3 モンスターを雪ダルマに変える

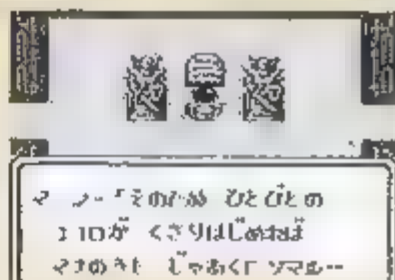
塔の5階に上がると、そこにはパズルルームが。ここをクリアするには、まずオノでモンスター手前の木を切り、素早くブリザドで雪ダルマにしちゃえばOK。両方のモンスターを雪ダルマに変えれば正面の扉が開くよ!!

ストーリー展開

ストーリー1 マミーシーカーに出会う

ダイムの塔に入って出会ったマミーシーカーは、ボンボヤジの造った遺跡探索ロボット。みんなは“マーシー”って呼んでるらしい。マーシーが言うには、ボンボヤジにおいてけぼりにされて、50年待っているとか。主人公は頼もしい仲間を得て、塔を上がっていった。

メッセージ解析

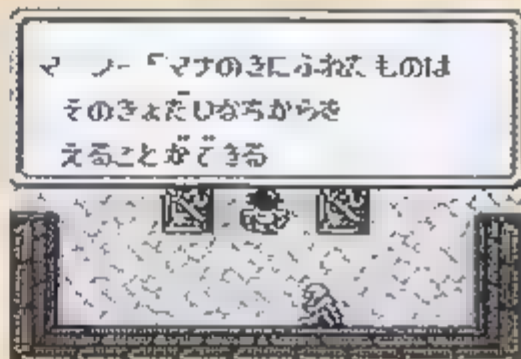
メッセージ1 石盤1

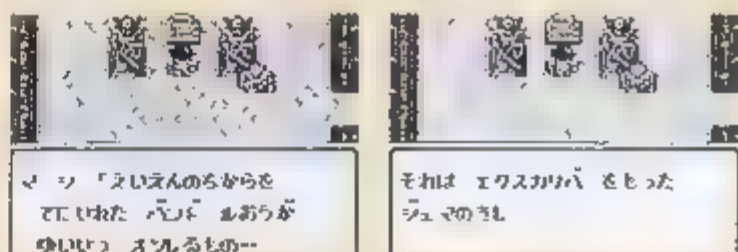
マナの樹は、広大な宇宙のあらゆるパワーを吸収して育つらしい。もちろん、人の心の中にあるエネルギーも、その中の1つとなっているんだ。

メッセージ2 石盤2

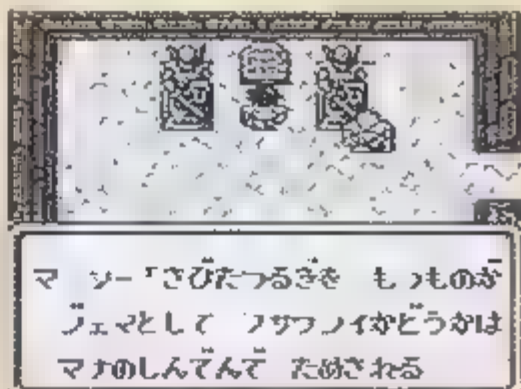
人の心のパワーをも吸収するマナの樹。それゆえに、人々の心が腐り始めると、マナの樹のエネルギーまでも邪悪に染まってしまうのだ。

メッセージ3 石盤3

邪悪なエネルギーに染まってしまったマナの樹の根からは、濁った水が湧き出るらしい。その水が滝を流れ落ち、人々の暮らす川にまで浸透する。そして、その濁った水を飲んだ人間は、さらに心が腐っていき…。こうして、悪循環が引き起こされてしまうわけだ。もしも、この世の中の全ての人々が心を悪に変えてしまったら…。マナの樹は、それほど恐しい存在なのだ。

メッセージ4 石盤4

マナの樹に触れた者は、マナの樹のもつ、その巨大な力、エネルギーを手中に納める事ができるという。人々を幸福に導くことも、地獄の底にたたき落とすことも、すべて、可能なのだ。

メッセージ5 石盤5

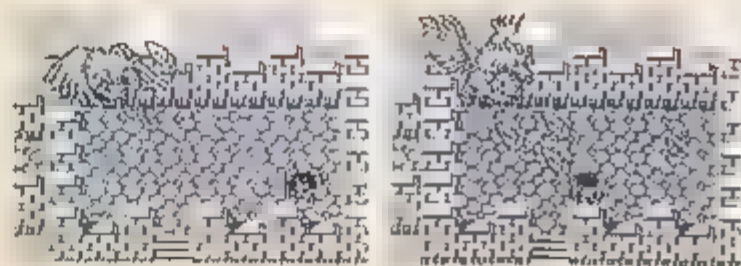
かつて、マナの樹の持つ永遠の力を手に入れたバンドール王。世界を我が物とし、あらゆる悪事を働いた、といわれている。そのバンドール王にも、唯一恐れるものがあった。それは、聖剣エクスカリバーを自在に操つることができたという、ジェマの騎士…。聖なる力は、どんなに強い悪の力よりも勝るからだ。

メッセージ6 石盤6

さびたつるぎを持つ者が、ジェマの騎士としてふさわしいかどうかは、マナの神殿で試されるらしい。さびたつるぎを、さびたままにするか否かは、全て主人公次第なのだ。

メッセージ7 石盤7

バンドール帝国が滅びる際に、その子孫を滝つぼの洞窟に隠したらしい。そういえば、グランスの飛空艇で、ジュリアスが滝つぼで発見されたというメッセージを聞いたよね。バンドール王は、帝国を復活させる望みを、最後の希望をジュリアスに託したのだろうか。もし、かつてのバンドール帝国が復活するとしたら…そんな恐しいことは、絶対に阻止しなければ!!

戦闘&攻略

バトル 1 ガルーダとの戦闘

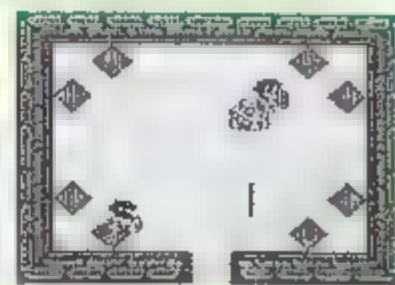
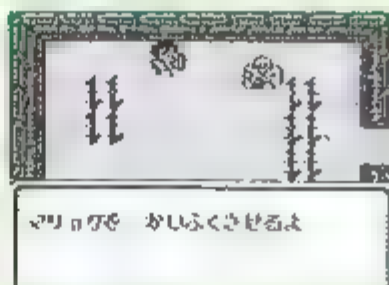
ガルーダの攻撃力は大きいから体への接触は避けよう。敵の放つ羽をよけながらゲージを上げ、剣でのMAX攻撃をかけるのが一番有効な方法だ。

●テクニカルデータ

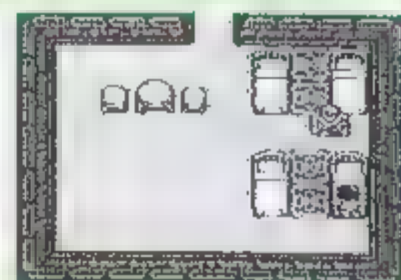
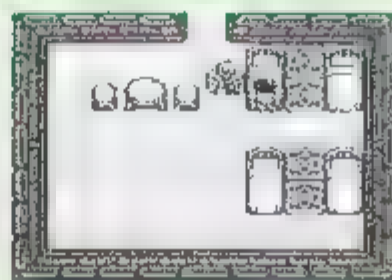
- 最大HP／2992
- 攻撃力／150
- 防御力／18
- ルク／250
- 経験値／210
- アイテム／——

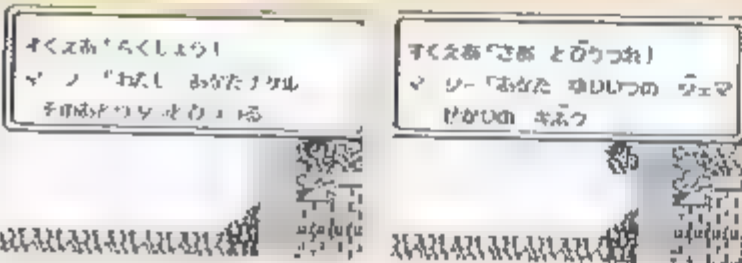
ベストウェポン	ドラゴンバスター
ベストマジック	フレア

特徴	ワシの姿をしたモンスター。顔は白く翼は赤く、全身は金色に輝いているという。鳥の王ともされ、その翼で風やホコリを起こすのが得意戦法だ。

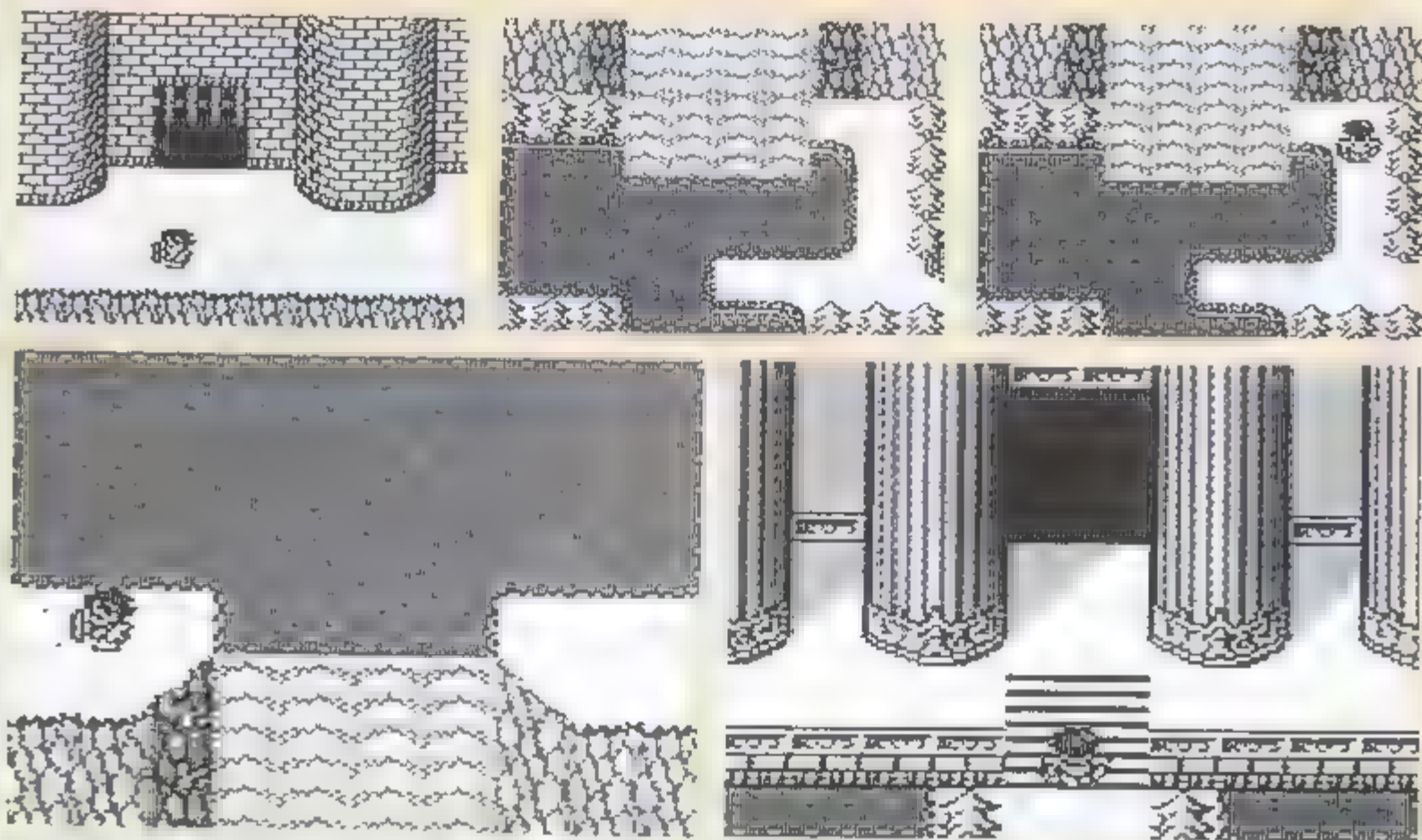
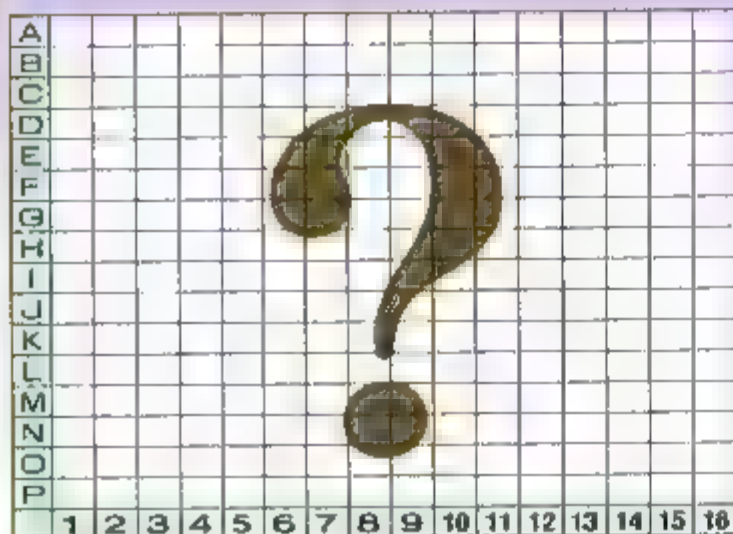
★マミーシーカーのそうだんコマンド

マーシーのそうだんコマンドを選択すると、MPを回復してくれるよ。回復するときはケアルを使うとお得だね。ちなみにマーシーの攻撃法はビーム。

★回復ベッドを利用しよう

ダイムの塔4階、下の部屋には回復ベッドが。4つ並んでいるうちの、どのベッドに入っても回復することができるよ。ボス戦に備えて一休みしよう。

【ダイムの塔▸マナの神殿】

フィールド 1 マミーシーカーとの別れ

ガルーダを倒すと、塔のバランスが崩れ出すので、西へ進もう。屋上の先端までくると、なんと、目の前で橋が壊れてしまう…。でも、パーティを組んでいたマーシーが主人公をほうり投げて、向こう側へ渡してくれるから大丈夫。ただ――マーシーにはジャンプ機能がない。ダイムの塔と共に、沈んでいってしまうんだ。悲しいけれど、マーシーの分も頑張るつもりで、ラストステージ、マナの神殿に臨(のぞ)もう!!

フィールド 2 マナの神殿への道、滝をのぼる

グランス城の前を通り抜け、滝つぼへ行くと…大きな音と共に奇跡が起こる。滝の水が逆流するのだ。あとは自動的に滝の裏側に入り、上まで登ることができる。上についたら道なりに西へ行くと、マナの神殿の入口があるよ。

マナの神殿(FINAL STAGE)

目的	ジュリアスを倒し、女の子を救う

マナの神殿はこの冒険の、
最後のステージだ!!
六芒星(ろくぼうせい)をくぐり抜け、
3匹のドラゴンを倒せば
ファイナルバトルへ突入!!
さぁ、キミの冒険もあとわずか。

近道ルート：なし

ルート内で取得できるアイテム類&魔法

ゲンシのよろい、ゲンシのかぶと、イ　ジスのたて(以上はザコキャラの宝箱)、エクスカリバー

ENTRANCE

[0]

マナの樹が立つ

マナの神殿

装備	
武器	ドラゴンバスター
兜	ダイヤのかぶと
鎧	ドラゴンメイル
盾	ドラゴンシールド

マトック	カギ
1こ	3こ

ゲンジのよろい
ゲンジのかぶと
イ　ジスのたて
エクスカリバ

BOSS	
ドラゴン	ジュリアス
レッドドラゴン	ジュリアスII
ドラゴンゾンビ	ジュリアスII

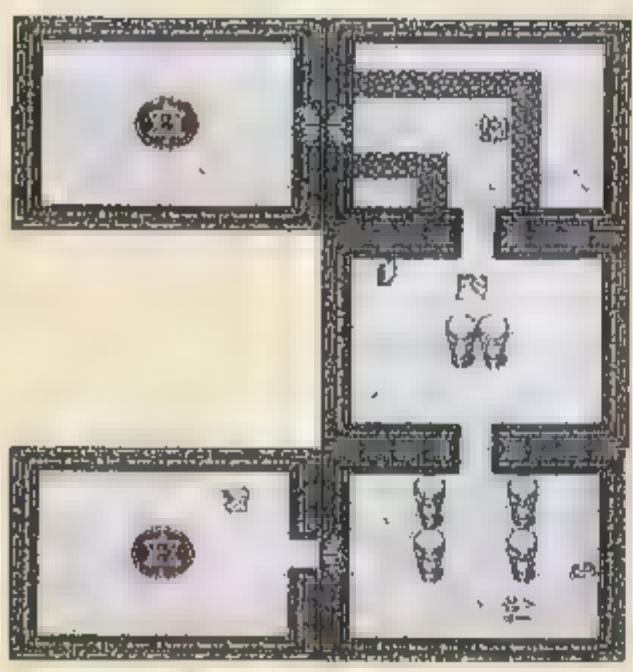
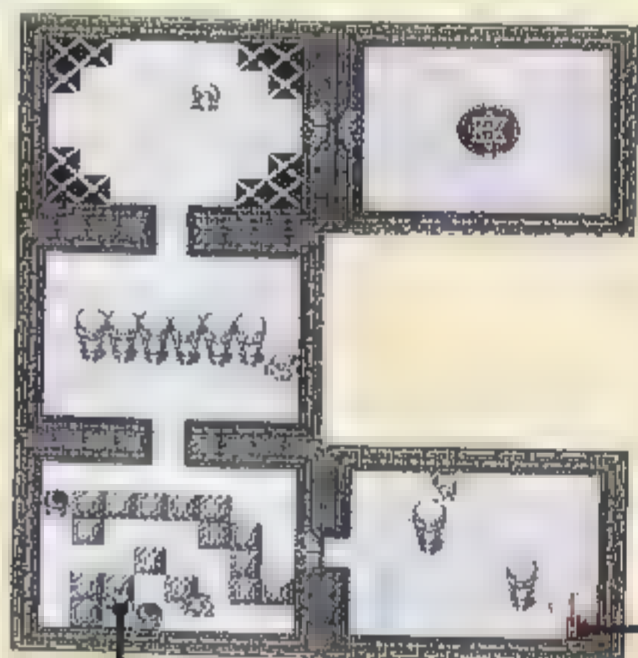
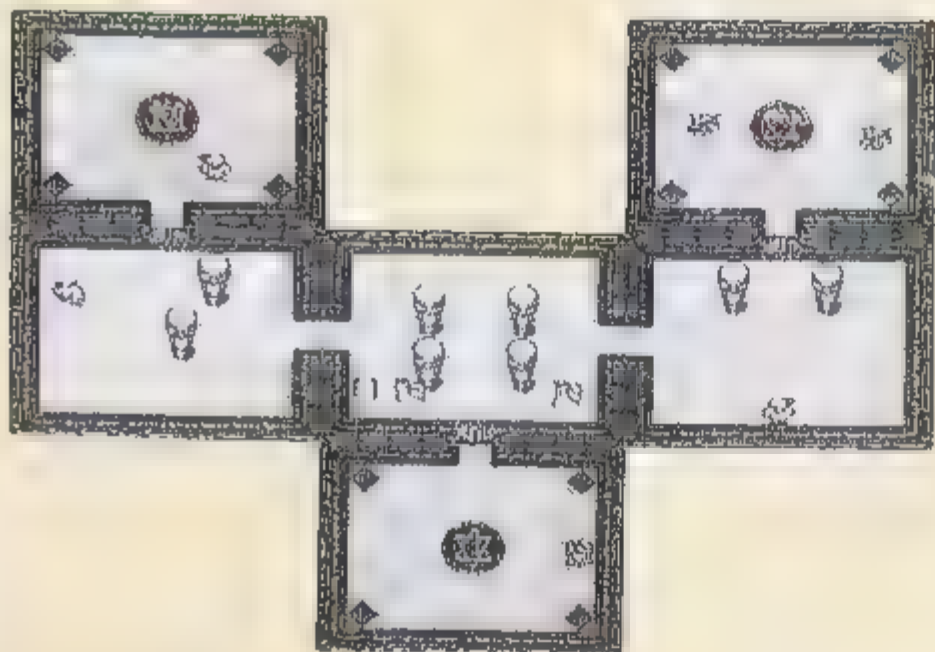
マナの樹よ、永遠に

とうとうマナの神殿にたどりついた主人公。女の子は、マナの樹は無事だろうか…。ジュリアスへの怒りを胸に、いま…。

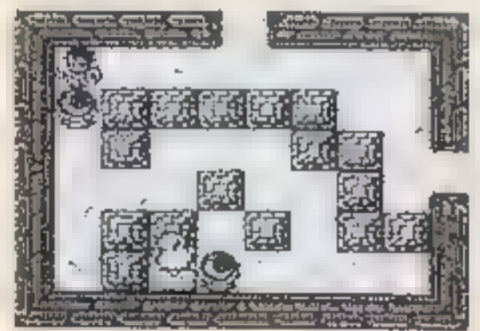
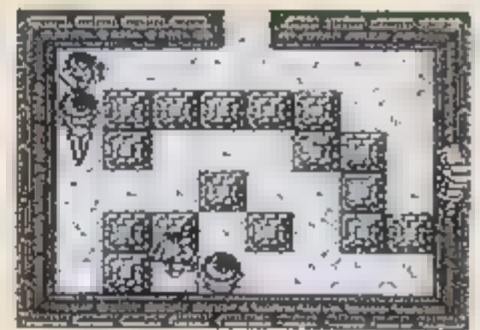
★六芒星とは

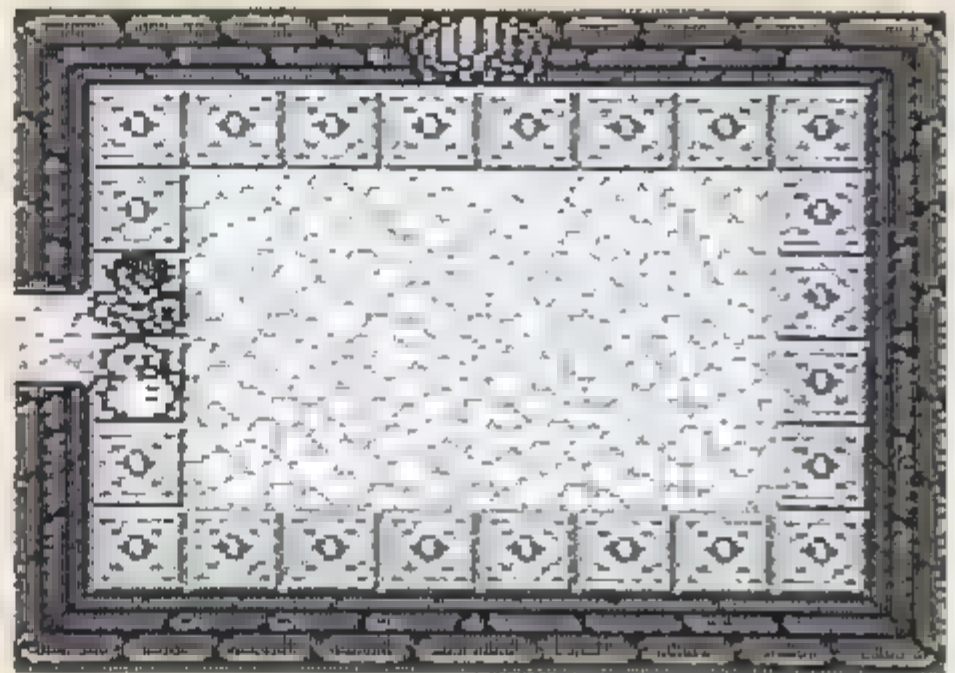
六芒星(ろくぼうせい)とは、正円の中に正三角形が2つ組み合わさった絵模様のこと。この中に入ると、別の六芒星(ろくぼうせい)までワープすることができるんだ。ただし、ワープできるのは2地点間だけだよ。

ダンジョンMAP

2F
2F
2F

2F
3F
3F
3F
1
2
●出現モンスター
ニンジャ
デーモン
エアエレメント
バイルダー
グリーンスライム
スケルトン
ガラシャ
ワンダー
ガーディアン
イビルソード
デスガントレット
デンデン
ドッペルミラー
トータスナイト
アースエレメント
ファイアモス
ファンタズム
アイスパイ
ポト
ミノタウロス
マンモー

ルート開拓

ルート 1 つららを操作する

神殿２階には、ゲームのようなパズルルームがある。開かない扉と、壁でさえぎられた部屋だ。ここをクリアするには、スイッチ床の上にいるミノタウロスを雪ダルマにするしかない。つららは、壁に当たると砕(くだ)けるので、オーブの上を通しながら操作しよう。

ルート 2 スイッチ床の上に雪ダルマを乗せる

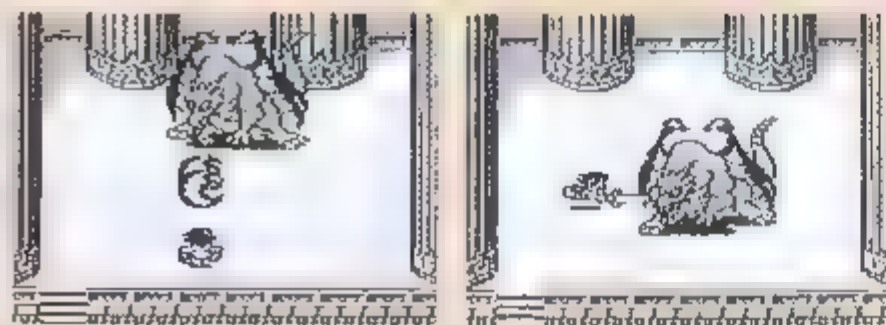
神殿３階、最後のパズルルームはスイッチ床に囲まれた部屋。このスイッチ床のどこかに雪ダルマを乗せると扉が開くよ。４すみの手前で雪ダルマを作り、根気よく雪ダルマを動かして行けば、必ずスイッチが作動して、扉が開くはずなのだ。

戦闘&攻略

バトル 1　ドラゴンとの戦闘

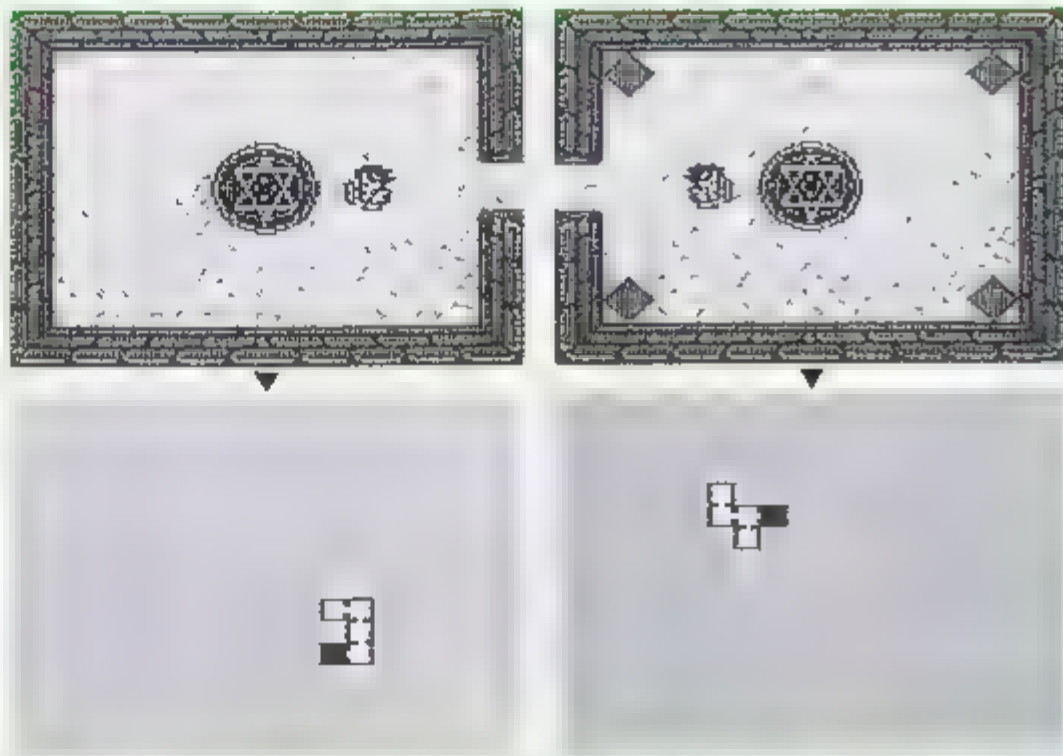
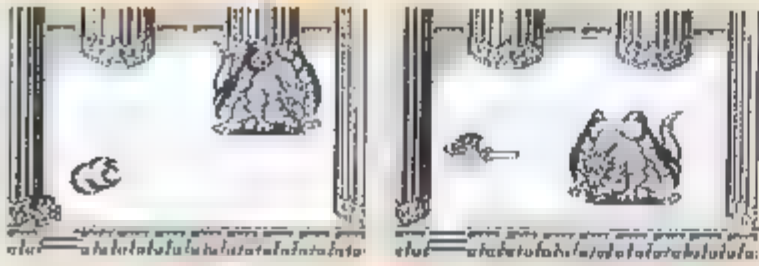
ドラゴンの弱点は頭。それ以外の部分を攻撃しても、ダメージを与えることはできないのだ。ドラゴンの吐き出すフレアをよけながら、MAX攻撃をしてこう。

●テクニカルデータ

- ●最大ＨＰ／1696
- ●攻撃力／144
- ●防御力／20
- ●ルク　250
- ●経験値　0
- ●アイテム

ベストウェポン	ドラゴンバスター
ベストマジック	ケアル

特徴	全身硬いうろこにおおわれ、鋭い牙と爪を持ち、炎を吐いて獲物に襲いかかる。神殿の通路を守っている番人だ。

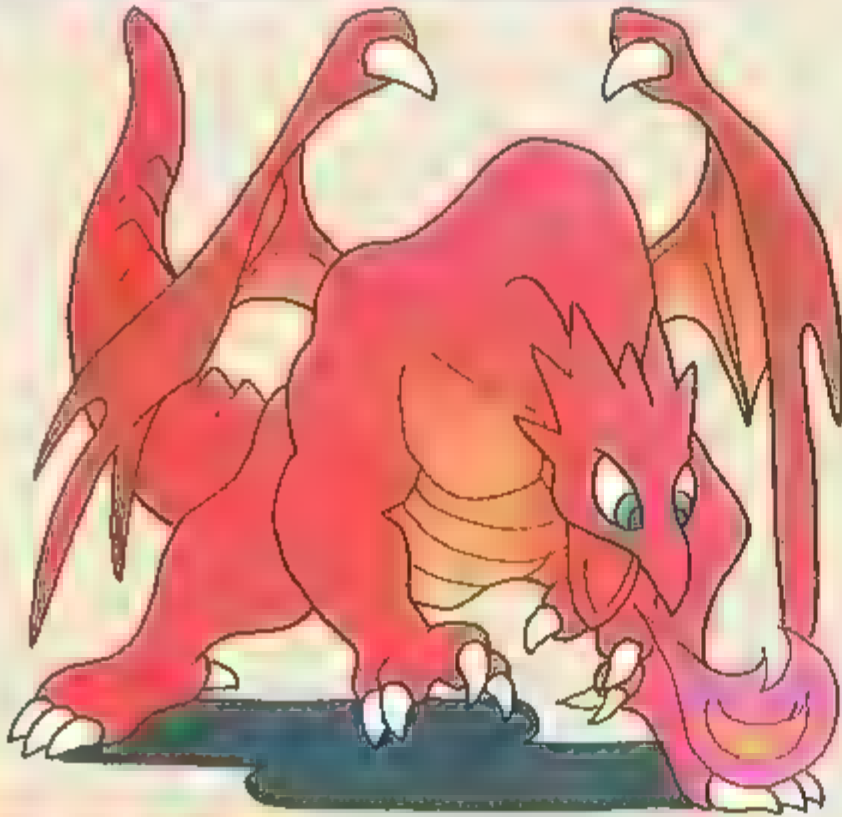
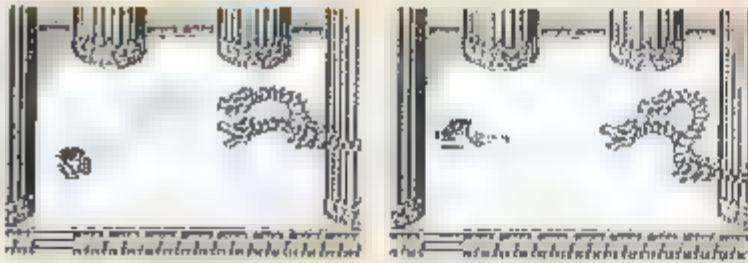
★六芒星の攻略法

神殿の中にいくつも存在する六芒星。調子にのってあちこちワープしすぎて、今どこにいるかわからなくなっちゃった、なんてこともありがち。そんな時は、セレクトボタンでダンジョンマップを選択しよう。今ワープしてきた場所が、一目でわかるからね。

バトル 2 レッドドラゴンとの戦闘

弱点、戦闘の方法ともドラゴンと同じ。ただし、ドラゴンよりもはるかにＨＰが高いので、じっくりと戦っていこう。

●テクニカルデータ

●最大ＨＰ／2992
●攻撃力／144
●防御力／20
●ルク／250
●経験値　0
●アイテム／

ベストウェポン	ドラゴンバスター
ベストマジック	ケアル

特徴	体の色が赤いドラゴン。性格が非常に狂暴で邪悪な心を持つ。やはり、ドラゴンと同じく、口からフレアを吐き出す。

バトル 3 ドラゴンゾンビとの戦闘

ドラゴンゾンビは、２つの頭から炎を吐き出しながら攻撃してくるよ。弱点は頭。動きが遅いのでどんどん攻撃しよう。

●テクニカルデータ

●最大ＨＰ／3296
●攻撃力／190－200
●防御力／8－28
●ルク／250
●経験値／0
●アイテム

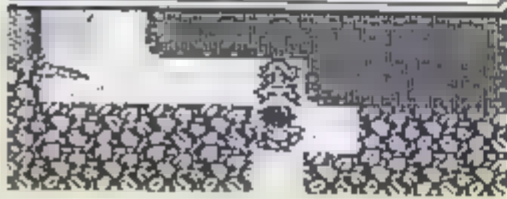
ベストウェポン	ドラゴンバスター
ベストマジック	ケアル

特徴	死火山の元で化石となっていたドラゴンがよみがえったもの。すでに骨と化してはいるが、その口から炎を吐き出す。

ストーリー展開

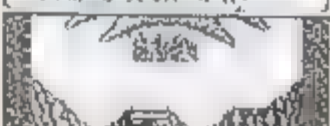
ストーリー1 女の子のお母さんからエクスカリバーを授かる

ドラゴンゾンビを倒し、岩山を登り切ると、突然木々が生いしげる広場に出た。おそるおそる進んでいった主人公は、そこで1人の女性を見つける。その女性は、ウェンデルで会った女の子のお母さん。彼女は主人公をいたわり、ジュリアスの野望を打ち砕くように伝えると、さびたつるぎをエクスカリバーに――。主人公はジェマの騎士として認められたのだ!! そして……。

はは「よくここまで これましたね
あなたはジェマにふさわしい
たたかいを してきました

エクスカリバーをあたえましょう
そしてジュリアスのやぼうを
うちくだくのです！

エクスカリバーをてにいれた

ファイナルバトル　ジュリアス、ジュリアスIIとの戦闘

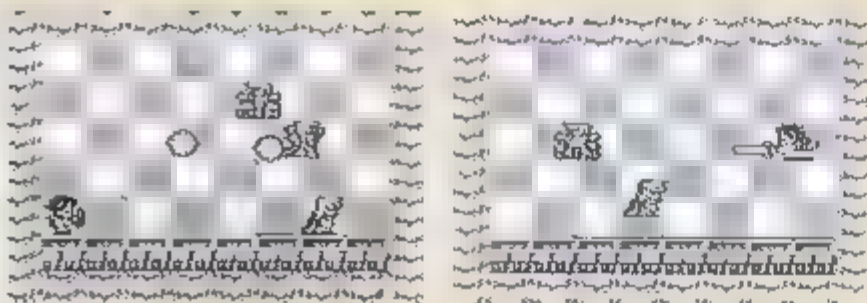
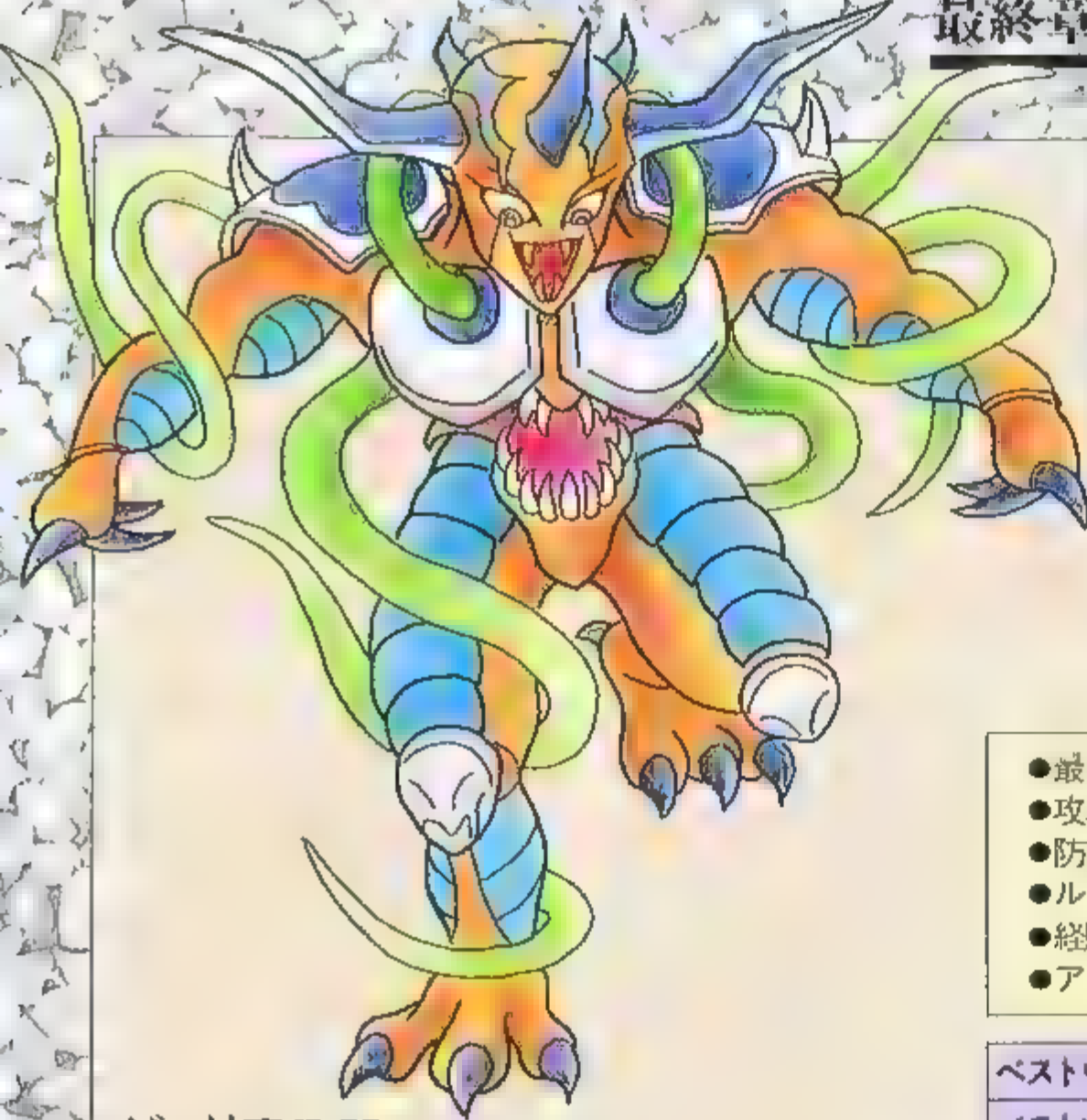
エクスカリバーを手に、さらに進んで行くとマナの樹が。その根元には、宿敵ジュリアスと女の子が立っていた。ジュリアスはすでにマナの力を手に入れたらしい。女の子も、ジュリアスの洗礼を受け、ジュリアスの妃となってしまった。もはや、この世界を救う術はジュリアスを倒すしかない!!　決闘だ!!

ジュリアス

クローンジュリアスは、3体ともフレアで攻撃してくるよ。テレポートもするので、1体ずつ地道に倒していこう。

●テクニカルデータ

- ●最大ＨＰ／320
- ●攻撃力／160
- ●防御力／70
- ●ルク／255
- ●経験値／200
- ●アイテム

ベストウェポン	エクスカリバー
ベストマジック	ケアル

特徴	3体で攻撃してくる、ジュリアスのクローン。1体の力はそれほど大きくはない。

- ●最大ＨＰ／3488
- ●攻撃力／160
- ●防御力／69
- ●ルク／160
- ●経験値／0
- ●アイテム／ ―

ベストウェポン	エクスカリバー
ベストマジック	ケアル

特徴 マナの樹の邪悪(じゃあく)に染まったエネルギーを得て変身したジュリアス。稲妻(いなずま)にも似た、恐しい悪のパワーで攻撃してくる。

ジュリアスII

画面の中を、上下左右に動き回るジュリアスII。上の方で左右に移動している時が、攻撃のチャンスだ。あとは、ひたすらケアルで回復。ただし、この後にもバトルが…!?

不滅なるマナの樹

ジュリアスの野望は、主人公の働きによって見事に打ち砕かれた…。しかし、いつかまたこれと同じような悲劇(ひげき)がくり返されるやもしれない。ジェマの騎士…それは、マナの樹を温かく見守り、世界の平和を導(みちび)く希望の光。

さあ
飛び移れ!!
ワタシ
ジャンプ機能
ナシ
ゴゴゴ

マーシー…
デモ心配ナイ
トランプ機能
アリ!
ババヌキ
トクイ!

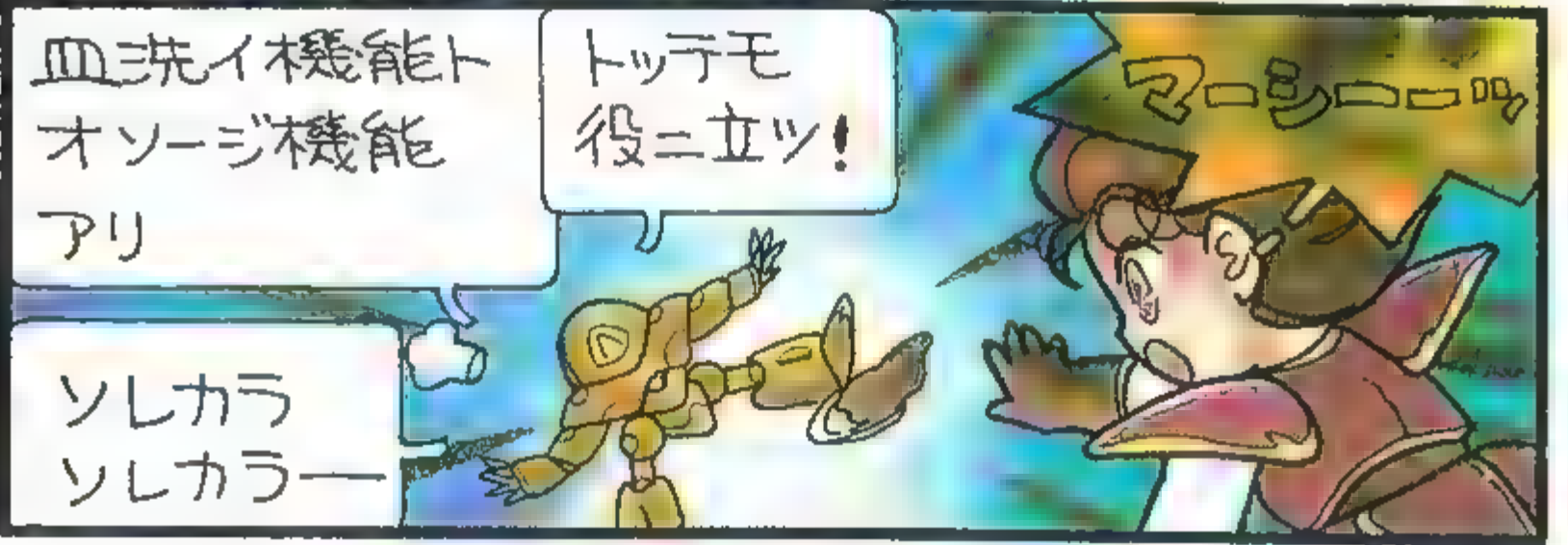
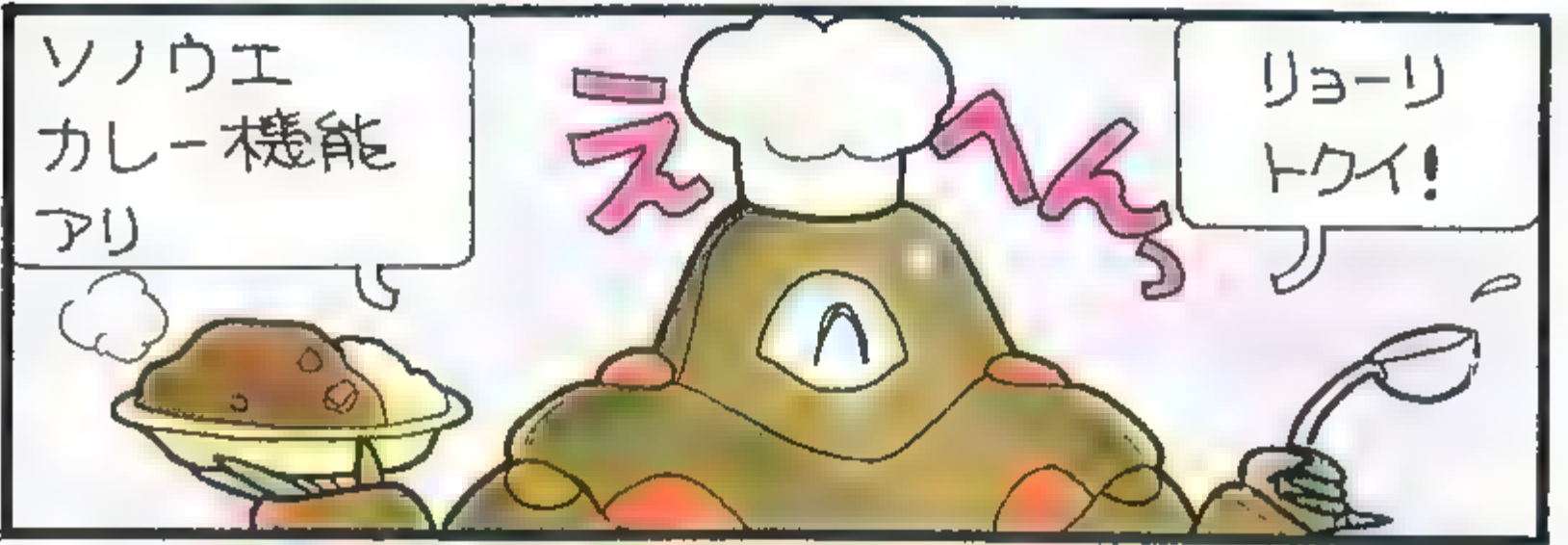
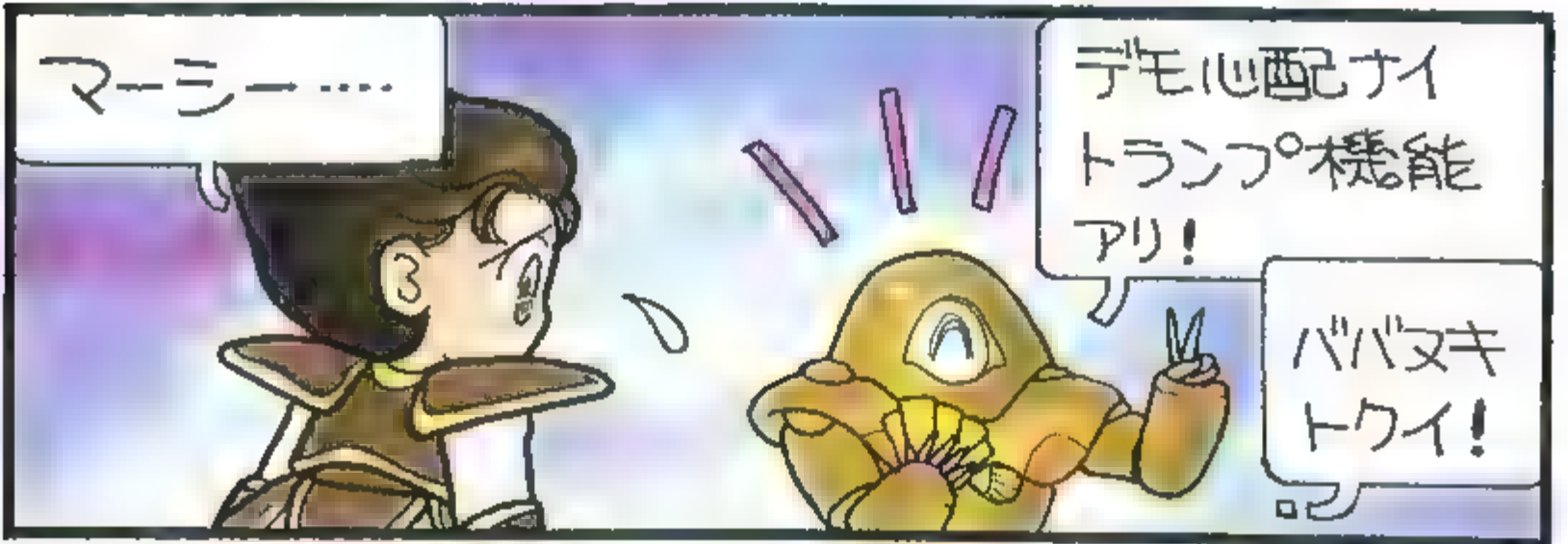
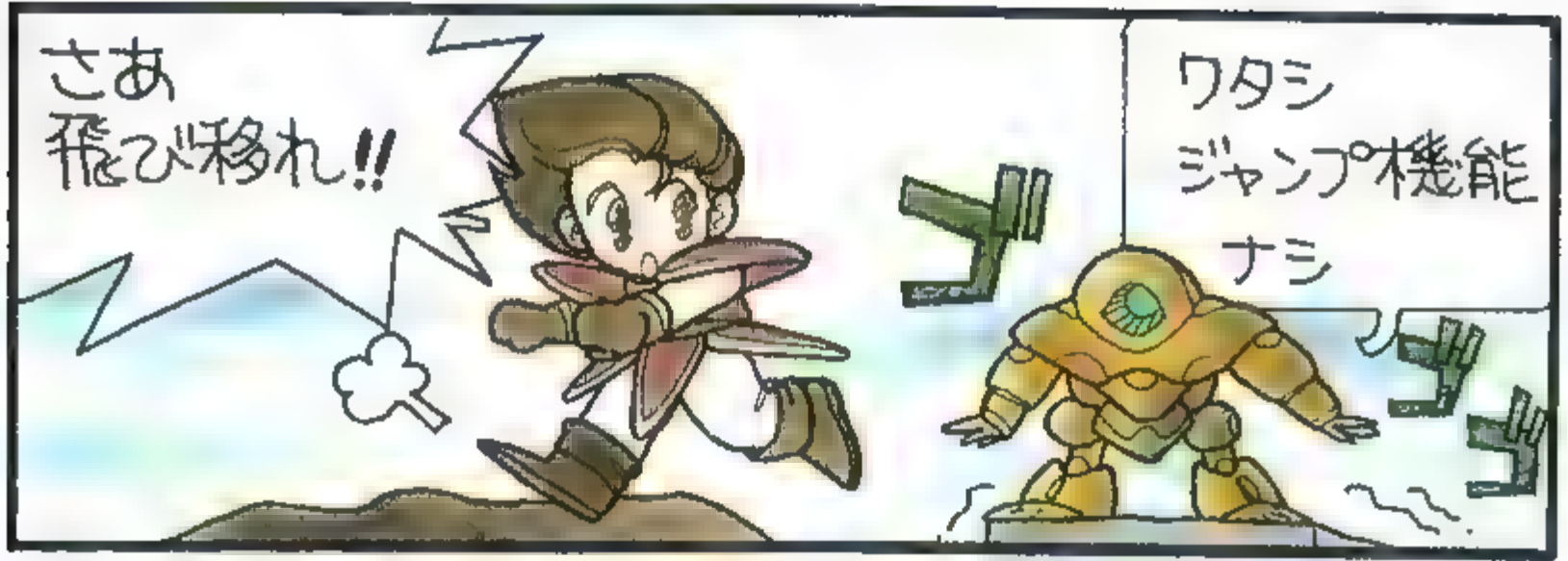
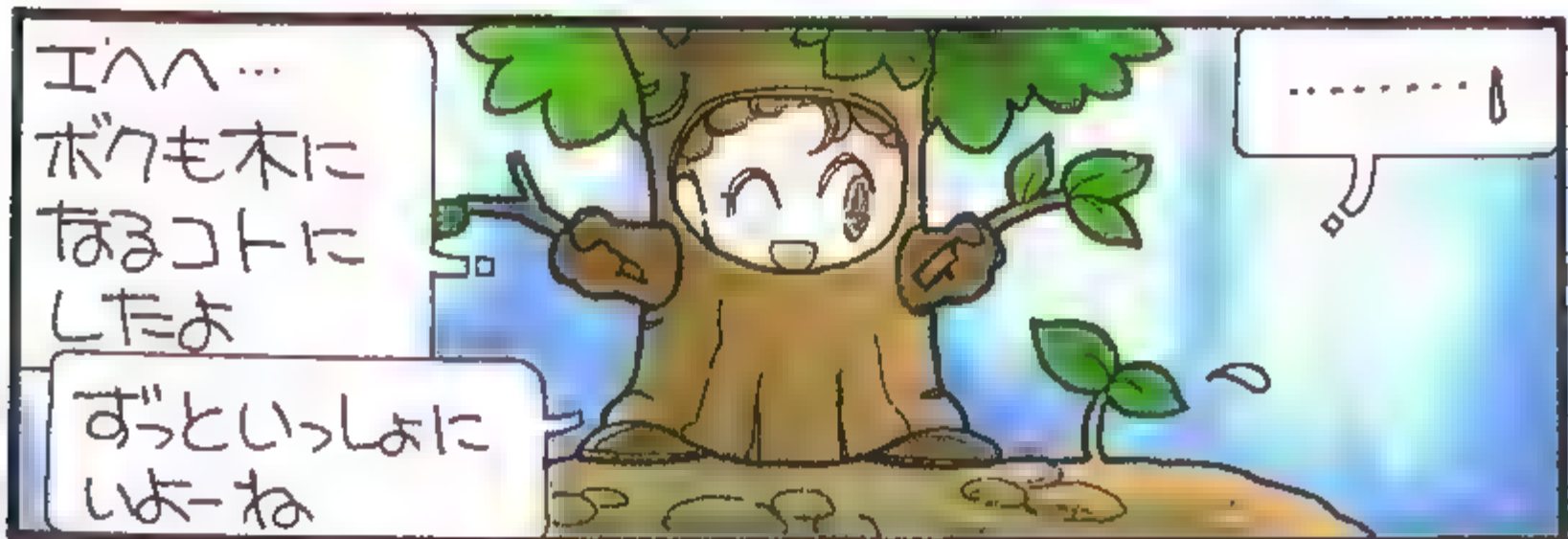
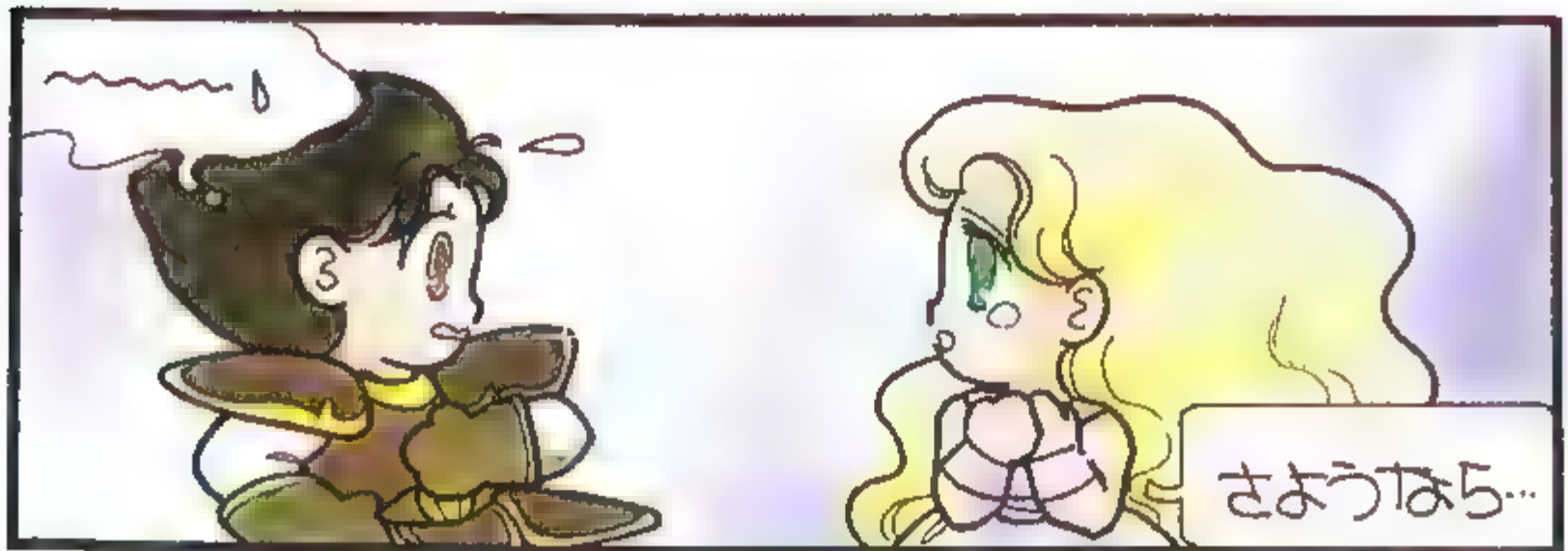
ソノウエ
カレー機能
アリ
えへん
リョーリ
トクイ!

皿洗イ機能ト
オソージ機能
アリ
トッテモ
役ニ立ッ!
ソレカラ
ソレカラー
マーシーーッ

あなたが
マナの木に
なれば
いいのです
…わかり
ました……

さようなら…

い…
いやだァ!!
君と別かれる
なんて!!
ウワ〜ン

エヘヘ…
ボクも木に
なるコトに
したよ
ずっといっしょに
いよーね
………

聖剣伝説 幻の企画あれこれ

その一 モーグリ村のイベント

禁断の廃坑にある意味ありげな吊り橋、実はその下にモーグリ村にまつわるイベントがあったんだ。内容は、廃坑でミスリルを入手したあと、ワッツがそれをひとりじめしようとして主人公ともみあい吊り橋から転落。気づくとそこはモーグリ村で、2人は捕われの身になっていたという筋書き、モーグリ達は、廃坑にいるアンクヘッグに悩まされており、そいつを倒せば自由の身にしてやるという。主人公はモーグリ達の条件をのみ、アンクヘッグを倒しに行く…まあ、全体的にはそんなお話。同時にボツになったアイテムで、ダンジョンから一気に外へ出ることができる〝モーグリの笛〟ってのもあったんだ。

その二 チョコボットで空を飛ぶ

ボンボヤジに改造されたチョコボット。当初の予定では、パワーアップを重ね、最終的には空を飛ぶっていう案もあったんだ。だけど、シナリオの流れ上必要が失くなっちゃったのでボツ。ちなみに、チョコボ関係では、チョコボに乗った時自キャラが上に乗っているグラフィックにしようとか、チョコボに乗ったまま攻撃もできるようにしよう…という案もあったのだ。

その三 MAX魔法で召喚モンスター

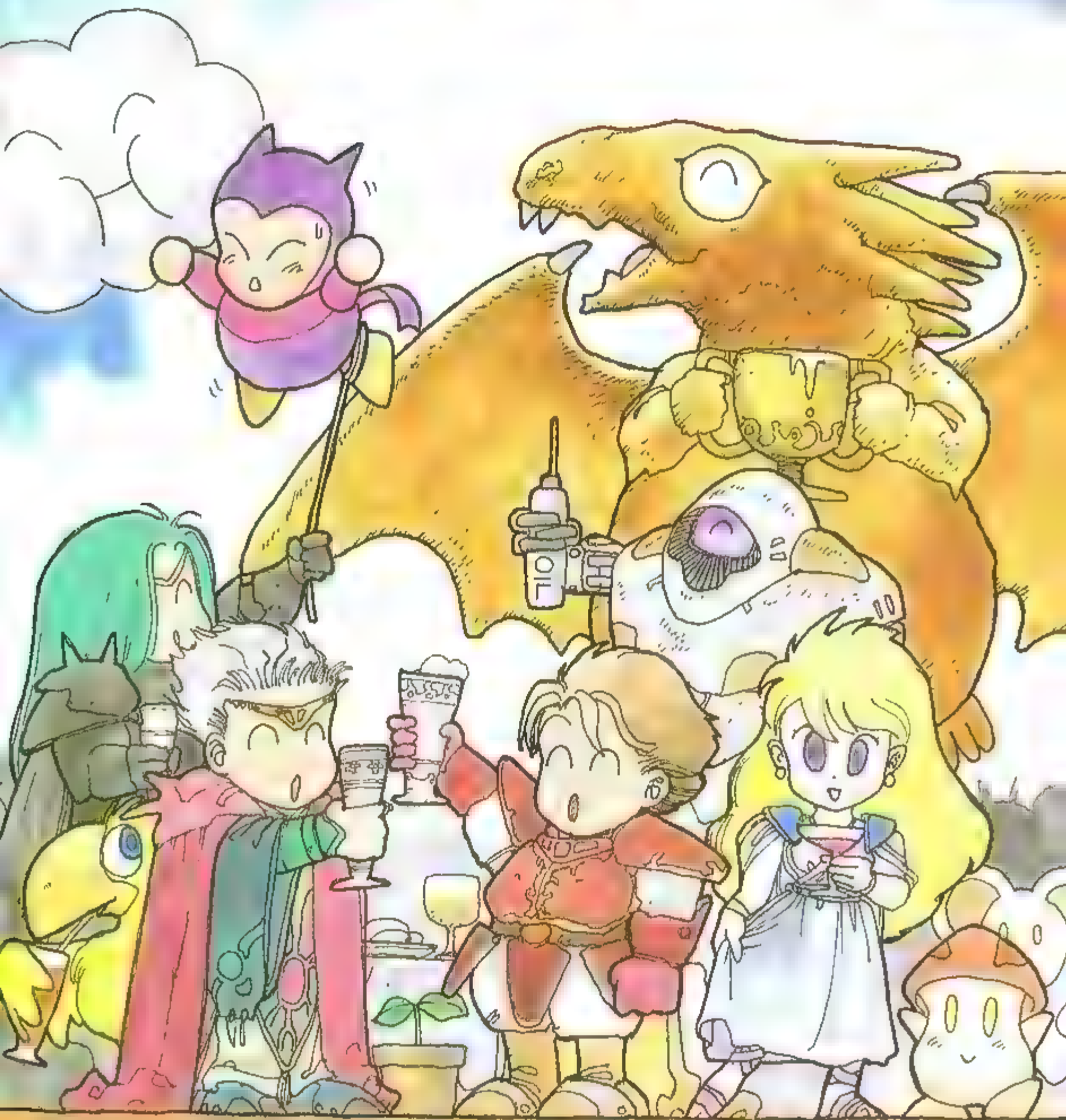
ゲージがMAXの時、召喚魔法が使えるという設定もあった。例えばファイアをMAX時に使うとサラマンダーが召喚され、画面上のモンスターを全て焼き払ってしまうとかね。

その四 アマンダのイベント

砂の迷宮でメデューサと戦うシーンには2つの案があったんだ。一つは、メデューサに噛まれたアマンダが完全にメデューサに変身し、主人公はバトルをしてやっと〝アマンダの血〟を手に入れるという案。もう一つは、実際に決定となった、アマンダが変身しきらないうちに攻撃をするという案だ。後者の決定理由は、かつての仲間を自分の手であやめなければならない〝つらさ〟を表現するには、もとの人間の姿のままの方が効果的だから。確かに、アマンダがメデューサに完全に変身してしまってバトルをするよりも、無抵抗なアマンダを手にかける方がずっとずっとせつないよね…。

その五 架空のNPC・ウォーレン

グランス城、闘奴の地下牢でアマンダと同じ部屋にいた男には、ウォーレンって名前がついていたんだ。実はこのウォーレン、再びグランス城に乗り込んだ時、NPCとして加わる予定があったのだ。シャドウナイトとの決戦の時に落とし穴に落とされ、格闘技場に転がり込む。その時、ウォーレンが助けに入って仲間になる——っていう具合にね。

冒険者たちへ——。

冒険者たちへ——。

製作スタッフからのメッセージ

「聖剣伝説」の生みの親、スクウェアの頭脳の面々から、
勇気ある冒険者たちへ、7つのメッセージが届いたよ。
それぞれの人が、様々な想いを込めて作り上げた1本のゲーム……
このメッセージを読んでこそ「聖剣伝説」のエキスパートになれるのだ!!

石井浩一 27歳

【ストーリー、キャラクターデザイン担当】

マナの樹を題材にした冒険の物語は以前からやりたかったのだ!

いらっしゃいませ、ピンケットの執事兼ディレクターの石井です。4年前、アクションRPGを作りたいという情熱がFFのバトル画面を生み出しました。そして今、「聖剣伝説」を作り終え感無量です。また、マナの樹を題材にした少年と少女の悲しい物語は、以前からやりたかったネタで、「聖剣」を遊んでくれた方々が、主人公の気持ちと同調してくれれば嬉しいです。チームのみんなで、一丸となって作った「聖剣伝説」は、5年、10年たっても頭の片隅に残るゲームであるはずです。これからも、スクウェアのゲームを楽しみにしていて下さい。これまでにない素晴らしいゲームをどんどん生み出していきたいと思います。

吉枝（よしえ）　悟（さとる）　28歳

【プログラム担当】

テニスゲームが、ふと気がつくと聖剣伝説になっていた!?

このゲームは最初、試験的に作られたテニスゲームでした。それがいつしかコートがスクロールするようになり、ラケットがＰＣ（プレイヤーキャラクター）になり、ボールが武器に、相手側ラケットが敵になり、コートがマップと名を変え…ふと気がつくと、シナリオが入って、聖剣伝説というタイトルが出ていたんですよ。不思議なことに…。

伊藤賢治（いとうけんじ）　23歳

【音楽、効果音担当】

多くの人にプレイしてもらって、エンディングで感動してもらいたい！

どーも、聖剣の音楽係です。この前、自分自身でゲームを終わらせて、エンディングを見ていたんですが、さすがにグッとくるものがありましたね。やっぱり、多くの人にプレイしてもらって、エンディングで感動してもらいたい。その感動が消えないうちに、レコード店に行って、「聖剣のＣＤください」と叫びましょう！

渋谷員子（しぶやかずこ）　？歳

【グラフィック担当】

やっぱりたくさんの色つきカラーで描きたかったなぁ……

聖剣チームでは一番の古株のグラフィックデザイナーです。今までずうっとＦＦをやってきたので、もちろんゲームボーイは初めて。最初は白黒の画面がつまらなくて、スーファミのグラフィックやってる子のとこ行っては「色があっていいなあ…」と背後でつぶやいたりして。やっぱり聖剣もカラーで描きたかったなあ。

北瀬佳範（きたせよしのり） 24歳

【シナリオ担当】

自分なりのアレンジやお遊びを入れたりしたもんだよ!

えー、主にシナリオ関係を担当した北瀬佳範です。物語の原案は石井さんのものなのですが、細かい所で自分なりのアレンジやお遊びを入れたりもしてます。映画ではスターウォーズが、アイドルでは森高千里が大好きなので、もしかしたらそれに関するお遊びがあるかも…？　今回、非常に楽しく作品を作れました。

大橋悟朗（おおはしごろう） 25歳

【マップ、その他担当】

荒削りだけど新作ならではの魅力が一杯詰まっているぞ!

初めまして。大橋です。このたびは「聖剣伝説」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。完成度ではＦＦ（ファイナルファンタジー）シリーズに一歩譲る（ゆず）かもしれませんが、ニュータイトルならではの、荒削りな魅力が一杯詰まっている、と自負しています。ぜひ遊んでみた感想を聞かせてください。

斉藤正明（さいとうまさあき） 29歳

【プログラム担当】

バグや変な裏技を見つけたり発表したりしちゃあいけないよっ!

そりゃあ何と言ってもアタシのデビュー作ですからねえ…まあいろいろと思い入れも深いわけですが、はっきり言って難産でした。しかし、製品になった聖剣伝説を手にすることができて本当にめでたいっ！　で、作り手側から一言。どんなことがあってもバグや変な裏技を見つけたり、発表したりしてはいけませんぜ。

ゲームミュージックCD

サウンドに乗る聖剣ワールド!!

聖剣伝説

Seiken

ファイナルファンタジー外伝

定価2300円(税込)

★全国の書店・レコード店にて発売。

オリジナル・サウンド・ヴァージョン

好評発売中

アクションRPGとして、話題を集めているゲームボーイ・ソフト、聖剣伝説のステレオサウンドがCDになった！未発表曲を含む全27曲収録の完全盤。もう一つの聖剣ワールドにキミはきっと夢中になる!!

- Rising Sun
- 格闘技場
- Requiem
- 果てしなき戦場
- 村
- 街(未発表曲)
- ドワーフのテーマ
- グランス公国
- ダンジョン1
- 戦闘1
- 王宮のテーマ
- マナの使命
- Danger!
- ジェマの自覚
- 聖剣を求めて
- チョコボ誕生
- チョコボのテーマ

- ダンジョン2
- モーグリ
- ダンジョン3
- 戦闘2
- 哀しみのながで
- 想いは調べにのせて
- マナの神殿
- ジュリアスの野望
- 最後の決戦
- 伝説よ永遠に

好評発売中
想いは調べにのせて
アレンジ：服部隆之
価格3000円(税込)
聖剣伝説の一味違ったアレンジサウンドが楽しめる！

BOOK

完全攻略に向けて、ウレシイ情報を超満載!!

聖剣伝説

～ファイナルファンタジー外伝～

好評発売中

◆基礎知識編　B6判　定価650円(税込)
◆完全攻略編　B6判　定価850円(税込)

ゲームボーイは、任天堂の商標です。

ファイナルファンタジーIV

好評発売中

◆設定資料編　B6判　定価550円(税込)
◆基礎知識編　B6判　定価680円(税込)
◆戦闘解析編　B6判　定価740円(税込)
◆徹底攻略編　B6判　定価850円(税込)

スーパーファミコンは、任天堂の商標です

聖剣伝説 完全攻略編

監修／株式会社スクウェア
編集／株式会社エーワンオフィス
Director／平田裕介
惣水清貴
Editor／古橋　潔
Co-Editor／古橋あゆみ
Editorial-Staffs／中島はな子
坂本長太
Data Produce／石井浩一
北瀬佳範
大橋悟朗
Product Manager／池田光政・原田淳子・松下謙介
Art-Director／箕輪昌志
Design & Layout／マサデザイン
(箕輪昌志・菊池正明・
大下幸治・金田裕枝)
Map Design／湯上　香
Illustrators／米田仁士・九月姫
石井浩一・渋谷員子・惣水清貴

発　行　1991年8月10日　初版　　1993年8月6日　5刷
発行人　宇都宮健一郎
発行所　NTT出版株式会社
東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング4F
☎(03)5484-4060
印刷所　図書印刷株式会社
乱丁・落丁本はお取り替え致します

ISBN4-87188-132-6　C0276　　定価はカバーに表示してあります。

ゲーム内容に関する御質問にはお答えしかねます

ISBN4-87188-132-6

C0276 P850E

定価850円(本体825円)

SQUARE BRAND

NTT出版